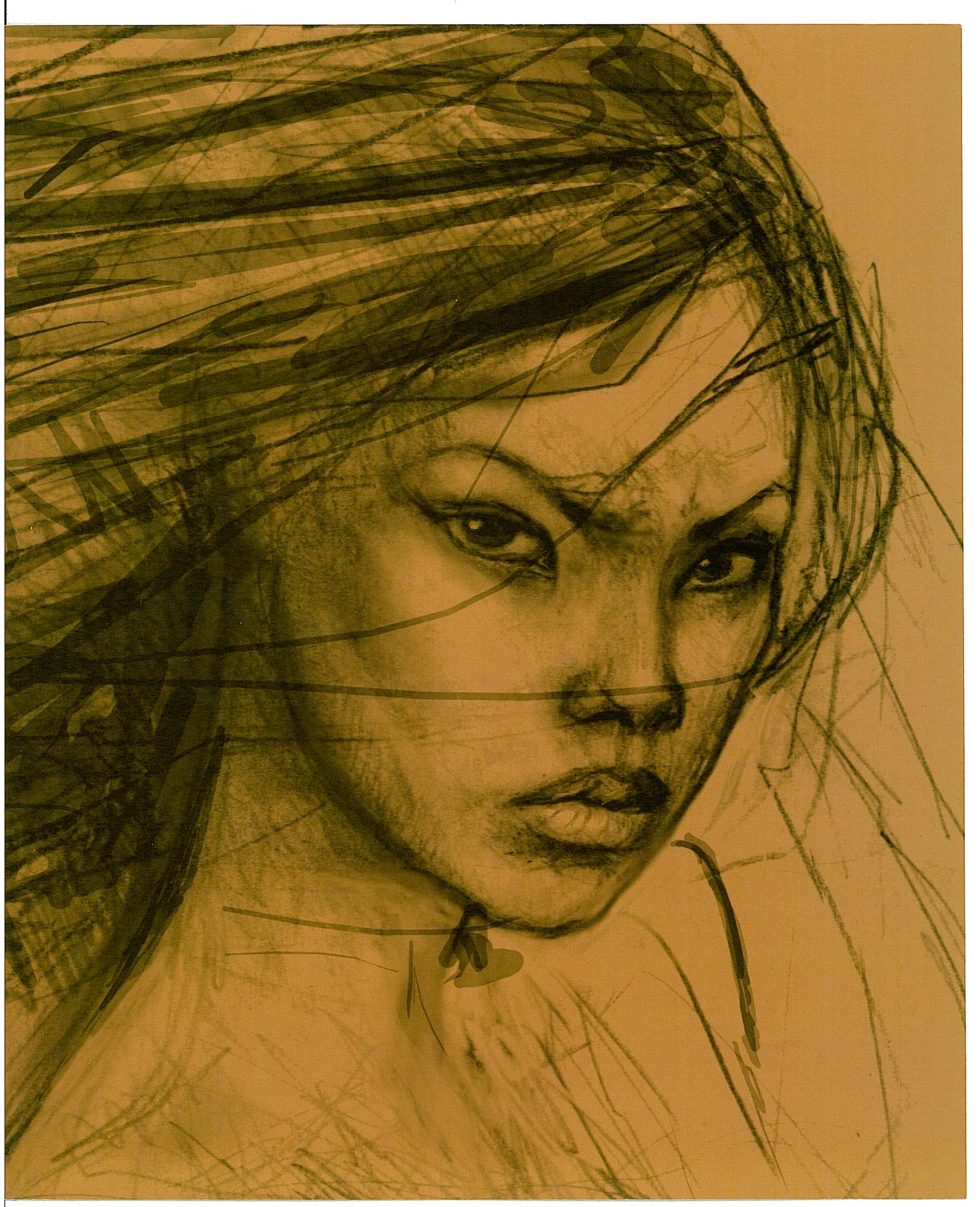


VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL | Nº3
EDGE®
PLAYSTATION | PORTABLE | ONLINE
Heavenly
El juego de más éxito en el E3
ESPAÑA 3,90€
PORTUGAL CONT 4€
GLOBUS
E3, EL SHOW
Todo sobre la mejor feria de los videojuegos, como nadie te la ha contado
PASOS DE GIGANTE
Descubrimos los secretos de diseño del nuevo Lego Star Wars
AL ACECHO EN EL PARQUE
El pánico se adueña de Central Park NY en el nuevo Alone In The Dark
FUERA BUGS
Así es la vida de un probador de juegos
LO MÁS INMINENTE: LOST PLANET OKAMI MOTHER 3 DEAD RISING MERCENARIES 2 SENSIBLE SOCCER
NUEVO ANALIZAMOS LOS MEJORES TÍTULOS: RISE OF LEGENDS LOST MAGIC ROGUE TROOPER DREAMFALL







Tres grandes compañías proponiendo nuevas consolas, llenas de ideas espléndidas con las que conquistarnos y muchos preguntándose ¿quién ganará? Yo lo tengo claro, ya hay ganador: el usuario. Hemos ganado todos los que jugamos porque ahora podremos elegir entre varias opciones, con diferentes prestaciones, precios y tipos de juegos. Pero, elijamos una u otra, siempre estarán detrás compañías que se dejan la piel por intentar seducirnos. En la feria más famosa del sector, el E3 de Los Ángeles en los EE.UU. se vieron infinidad de juegos que mostraban a las claras la intención de todos los desarrolladores de poner rápidamente en el mercado los juegos más espectaculares para las nuevas consolas. Entre ellos destaca *Heavenly Sword* para la PS3, sin duda una de las mayores apuestas de Sony para convencernos de las bondades de su consola. El juego es impresionante, las imágenes y movimiento son geniales y seguro que llena una gran pantalla en cualquier salón.

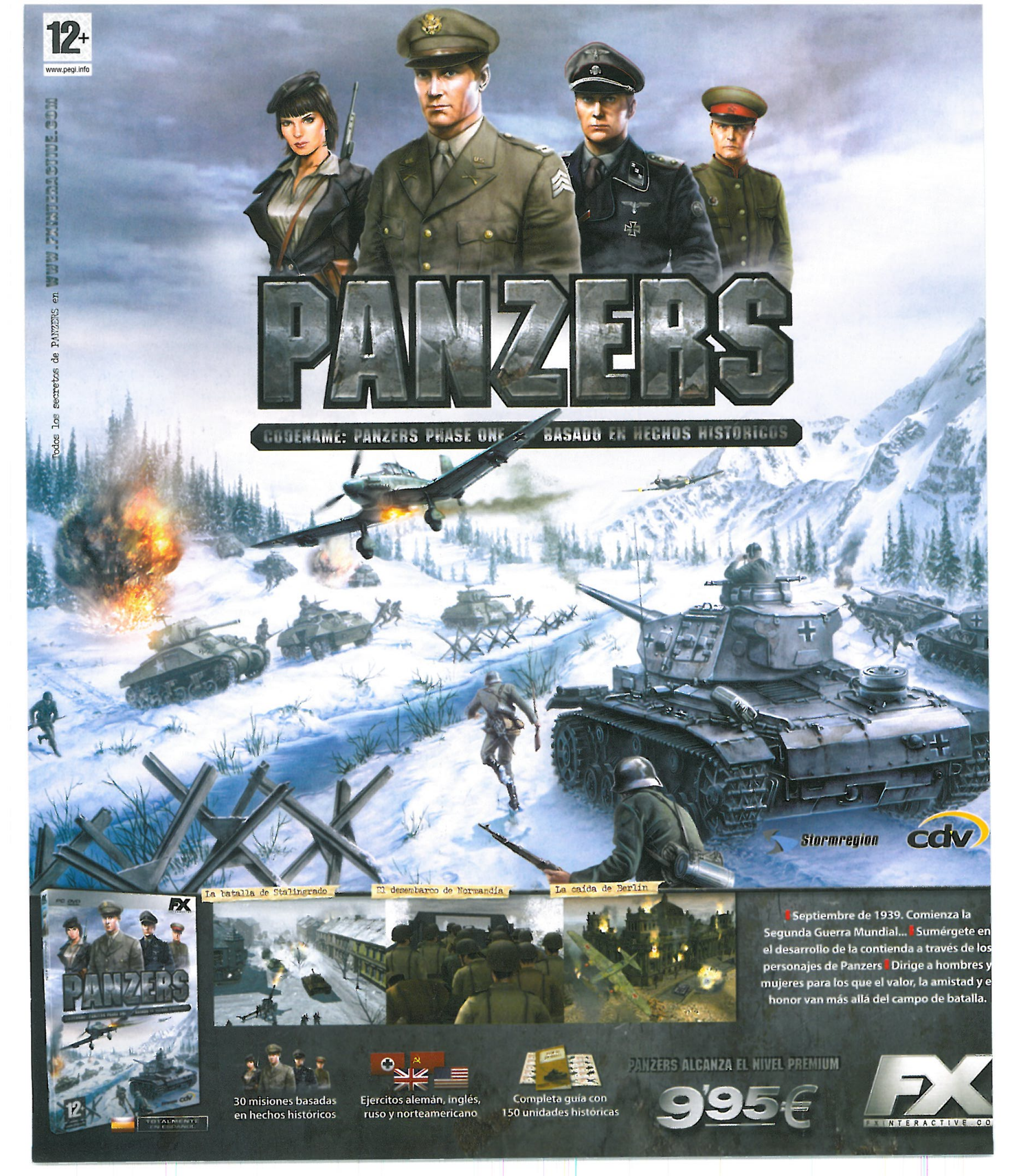
Precisamente la utilización de las nuevas videoconsolas como centro de entretenimiento para toda la familia, reproduciendo películas y música, es una de las propuestas de los fabricantes; estas consolas salen de la habitación para tomar el salón y ser las protagonistas del ocio familiar. Ahí se encontrarán con las flamantes pantallas LCD y plasma, los sistemas de sonido y, en general, toda la electrónica que nos hará vibrar sacando partido a las prestaciones de alta definición en imagen y sonido.

En este número también te recomiendo la lectura del reportaje sobre los fallos de programación "Bugs" y la vida de los jugones profesionales que los descubren. El regreso del recordado *Alone In The Dark* que, lleno de novedades, volverá a convertirse en el juego preferido de muchos y, por último, aunque siempre polémicas, las opiniones de los tres expertos que representan, además, tres formas de entender el mundo de los videojuegos. Son imprescindibles.

AITOR URRACA, DIRECTOR







12+
www.pegi.info
Todos los secretos de PANZERS en
PANZERS
CODENAME: PANZERS PHASE ONE
BASADO EN HECHOS HISTÓRICOS
Stormregion
cdv
La batalla de Stalingrado
El desembarco de Normandía
La caída de Berlín
Septiembre de 1939. Comienza la Segunda Guerra Mundial... Sumérgete en el desarrollo de la contienda a través de los personajes de Panzers Dirige a hombres y mujeres para los que el valor, la amistad y e honor van más allá del campo de batalla.
30 misiones basadas en hechos históricos
Ejercitos alemán, inglés, ruso y norteamericano
Completa guía con 150 unidades históricas
PANZERS ALCANZA EL NIVEL PREMIUM
9'95€
FX
FX INTERACTIVE.CO

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Javier Palazón, Santiago Quiñones, Eva Martín y Juan Marcelo.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 468 596 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Rosa Ortega**
rortega@globuscom.es
Tel.: 915 919 662
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María de Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Movil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Maite Luis
c/ Covarrubias, 1-1°. 28010 Madrid
Tel.: 914 465 254/5. Fax: 914 471 043
maiteluis@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15
F. Imp. 11/06 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



SUMARIO

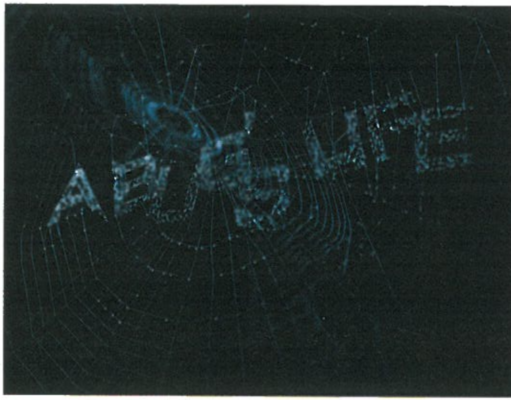
NÚMERO 3

Este mes











Todos los meses

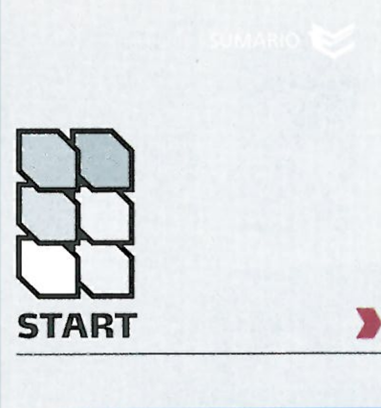


SUMARIO
CONTINUACIÓN

Lo más

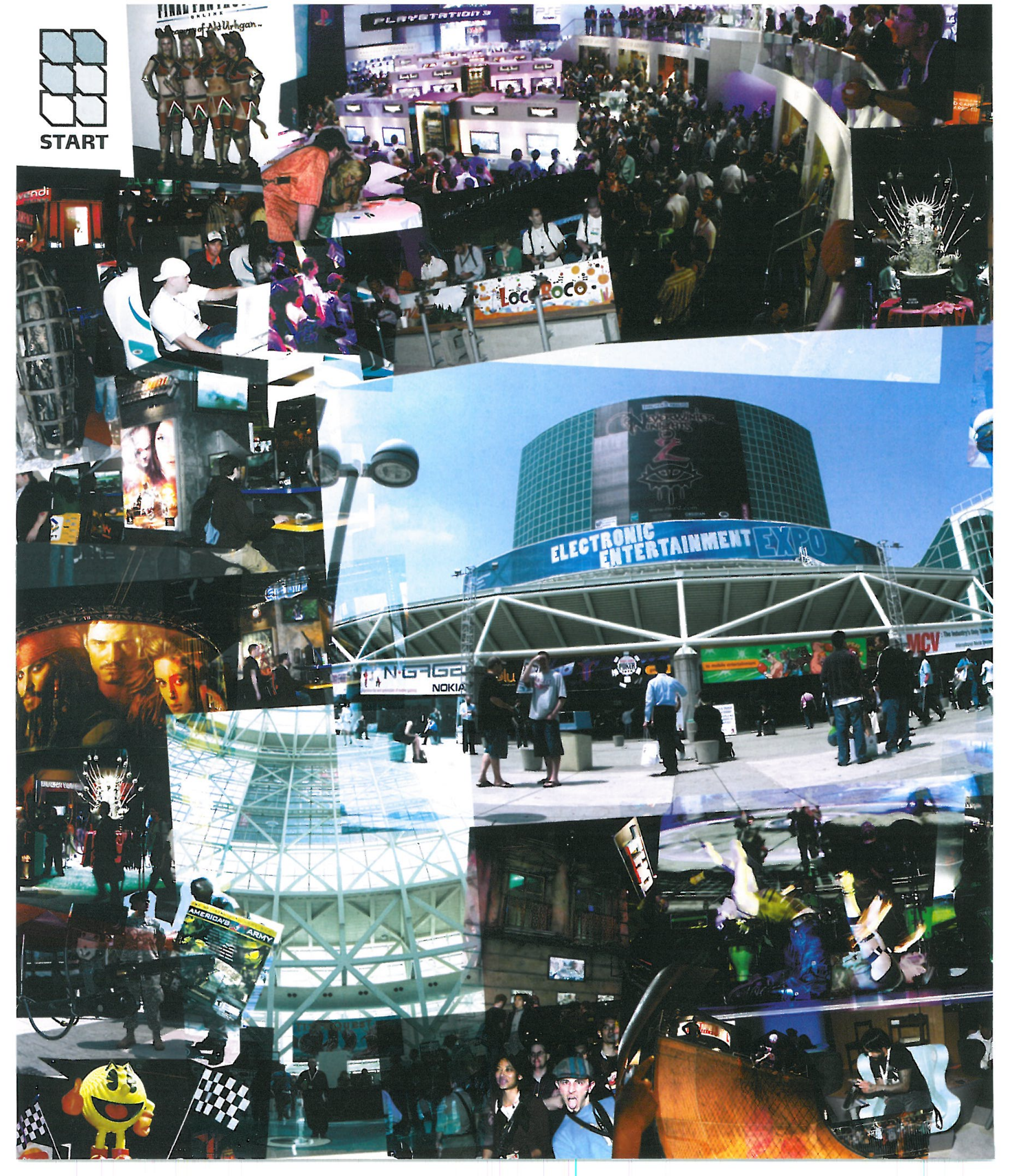






START




START
FINAL FANTASY
ONLINE
PLAYSTATION 3
LocoRoco
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
N-GAGE
NOKIA
MCV
AMERICA'S ARMY

Fotografía: Suzanne Bernel



Realidades del E3

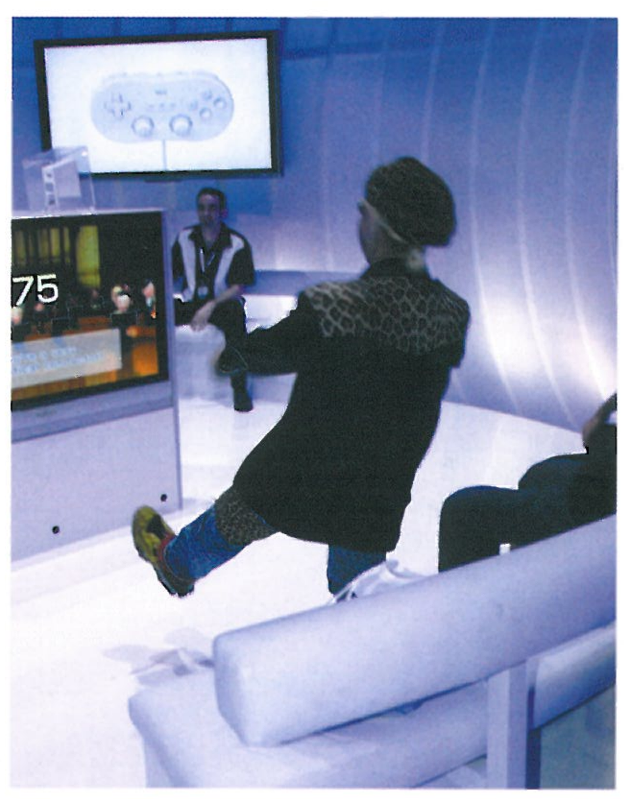
El precio, el mando sensible al movimiento y la fecha de lanzamiento para la PS3 roban protagonismo a la primera aparición de la Wii

A la feria E3 nunca le faltan imágenes significativas y memorables, pero este año esas imágenes las protagonizaron personas, no de enormes pantallas de proyector llenas de píxeles. El presidente de SCEA, Kaz Hirai, jugando con una PSP al *Ridge Racer* original; Miyamoto bromeando durante una demostración de Wii; Bill Gates sufriendo con el mando a distancia del *teleprompter* mientras describía de manera genial los planes de Microsoft para dominar todos los aspectos de los videojuegos no pensados para consola. El año pasado hubo un E3 de promesas, con la 360 sin terminar y la PS3 y Wii impracticables para jugar, mientras que el salón de este año fue una fascinante materialización de realidades.

Era Sony la que había realizado las mayores promesas, y lo más indicado es que fuera la primera en dar la cara. Su rueda de prensa, celebrada en una sala impersonal de los estudios de Sony Pictures en Culver City, desprendía una sensación de estar haciendo historia muy apropiada. Hirai comenzó evocando el éxito abrumador de la PS2 (más de 100 millones de unidades vendidas, y unos 1.000 millones de juegos), y apostando con firmeza por su visión de la PSP (17 millones de unidades y cerca de 50 millones de juegos vendidos hasta la fecha), a pesar de la creciente preocupación por el rendimiento de los títulos. Realizó una lenta aproximación a lo que todo el mundo esperaba: ¿qué puede hacer de verdad la PS3, y cuánto costará?

La respuesta más básica a la primera pregunta es que sirve para jugar con juegos. Después de los vídeos de la edición del año pasado resultaba crucial que Sony demostrara qué pueden ofrecer sus juegos en vivo. Una nueva demo de *Gran Turismo*, llamada *Gran Turismo HD*, rompió el hielo. Ejecutada con resolución 1.080p, y mostrando toda la riqueza y la claridad que cabría esperar de la serie *GT*, pareció una elección un poco extraña para establecer el perfil de la máquina. Pese a las afirmaciones de Hirai de que la PS3 ofrecía más que simples mejoras incrementales respecto de la PS2, Kazunori Yamauchi, creador de *GT*, se apresuró a aclarar que *GTHD* está construida a partir de tecnología *GT4* modificada. El nivel de detalle, sobre

Después de los vídeos del año pasado, era crucial para Sony demostrar sus juegos en vivo. Una nueva demo de Gran Turismo, llamada Gran Turismo HD, rompió el hielo



La imagen que resume el E3 de 2006: Wii se pensó para democratizar los juegos, y lo hace con eficacia. A los expertos en juegos los convierte en principiantes y su naturaleza intuitiva consigue que cualquier neófito se convierta rápido en un experto.

todo al verse en aquella gigantesca pantalla de proyección, quitaba la respiración, pero la comparación con el *GT* anterior dejó claro tanto lo que puede ser la alta definición como las dificultades que supone, porque la mejora sólo se percibe si lo ves en una pantalla adecuada, y gran parte del mercado de Sony, especialmente en Europa, se resiste a adquirir pantallas gigantes en alta definición, por no hablar de 1.080p.

Tras esbozar los planes para el entorno *online* semanas antes en la GDC, era también importante para Sony concretar cómo funcionará el servicio. La primera pieza del puzzle es la e-distribución, que formará la columna vertebral tanto para PSP como para PS3, permitiendo las descargas de juego y las microtransacciones, gestionadas por medio de tarjetas de prepago de moneda real. Hirai mostró dónde puedes gastar tus euros *online* ense-



El *stand* de NCSoft fue el único que rompió las normas sobre ruido.

El *stand* de Vivendi *Scarface* fue opulento, lo apropiado.

Las demos de PS3 estuvieron concurridas, pero casi nunca saturadas.

El imponente *Saint's Row* de THQ mostraba callejones sórdidos.

ñando el *Ridge Racer* original para PlayStation descargado en una PSP. Sin subestimar el afecto que muchos puedan sentir hacia el juego, pareció una elección desconcertante, sobre todo teniendo en cuenta que *Ridge* es uno de los pocos títulos de PS que han sido actualizados para la propia PSP.

Para demostrar cómo se integrará este sistema en la PS3, la productora Paulina Bozek mostró cómo SingStore hará que *SingStar* pase de ser un producto independiente al sostén principal, en evolución constante, de la consola. No dejarán de aparecer nuevas canciones, y los jugadores podrán compartir con sus amigos vídeos de sus actuaciones. El entorno *SingStar* encaja en el servicio *online* global, que ofreció un diseño atractivo, aunque algo falto de garra: aún no está claro si el aspecto y la sensación se han acabado de pulir o todavía están trabajándose. Cada juego poseerá su propio portal dentro de este servicio, adaptado a su estilo y sus necesidades. Debería estar disponible un nuevo surtido familiar de descargas, que incluyera demos, juegos independientes y objetos para los juegos, así como los servicios habituales: listas de amigos, clasificaciones *online,* perfiles y mensajería. Seguro que Sony adoptará un enfoque menos controlador en su nuevo mundo *online* que Microsoft, que debería proporcionar más variedad y posibilidad de elegir, pero no deja de despertar dudas sobre la calidad y la consistencia de su experiencia.

Al final, correspondió a *Heavenly Sword* poner de verdad algo de peso tras la afirmación de Sony de que la próxima generación no comenzará hasta

El mando tradicional opcional para Wii, usado en los juegos de Virtual Console, es elegante, pero poco práctico, pues requiere la conexión al Remote, y el botón Z queda más allá del botón superior derecho, fuera del alcance de las manos más pequeñas.

En privado, Nintendo mostró una maleta tipo *Pulp Fiction* para el prototipo del mando de la Wii para juegos de Virtual Console.



La DS Lite ha salido a la venta en junio, en versiones blanca y negra.

El sensor del Wii Remote es ahora una barra más corta y elegante.

Para muchos, la mejor vista fueron estos *kits* de desarrollo para PS3, que hicieron funcionar las demos.

El acto de Microsoft (sobre estas líneas) ganó el premio PowerPoint; Miyamoto (en el centro) fue la mejor actuación en vivo. En el de Sony (arriba) muchos no vieron los puestos de demo.

que ella lo diga. Con una belleza deslumbrante, la fluidez de la animación y la sensación de realidad en las batallas convencieron a los asistentes de estar ante algo parecido a un auténtico salto adelante respecto de los juegos de la última generación de máquinas. Y justo a tiempo, pues luego se mostraron una serie de vídeos, tan asombrosos como de costumbre, que dejaron el también habitual problema de saber qué trabajo era del motor y qué estaba prerrenderizado. Después de ver vídeos de *Lair, The Getaway* y un nuevo título de London Studio, *8 Days,* se dio paso a Ted Price, de Insomniac, para que hiciera una demostración en vivo de *Resistance: Fall of Man,* intensa y con atmósfera, pero pareció no hacer un uso suficientemente especial de su historia de los años 50.

Pero si esto elevó las vibraciones del auditorio, *Snake* apareció para rebajarlas. Con una demo aún más pesimista que el vídeo del año pasado, el trailer de *Metal Gear Solid 4* pintó un héroe suicida y un combate muy físico. El tono de la historia puede que sea deprimente, pero el efecto del vídeo, todo a base de trabajo del motor, fue emocionar sobre lo que la PS3 será capaz de ofrecer.

Pero luego llegaron los cañones. Phil Harrison volvió al auditorio para revelar que el mando de la PS3 sería prácticamente idéntico que el DualShock de la PS2, sólo que con la capacidad añadida de percibir el movimiento. Basado en un acelerómetro,

Phil Harrison volvió al escenario para revelar que el mando de la PS3 sería prácticamente idéntico al DualShock de la PS2, sólo que con la capacidad de percibir el movimiento

en vez de ofrecer la conciencia posicional de la Wii, no requiere ningún sensor aparte y puede detectar el movimiento con respecto a tres ejes (movimiento respecto de la vertical, la horizontal y adelante-detrás), así como información sobre aceleración tridimensional. Para demostrar su potencial, Dylan Jobe, de Incognito, mostró cómo *Warhawk* podía controlarse sólo a través del movimiento; la nave respondía con precisión a los sutiles ángulos en los que orientaba el mando.

Después llegó la cuestión del precio: dos versiones distintas, con disco duro de 60 o de 20 Gb, que aparecerán del siguiente modo: en Japón el 11 de noviembre, a un precio que las tiendas podrán elegir libremente para la unidad de 20 Gb, y de 60.000 yenes (unos 430 €) por la de 60 Gb; en Estados Unidos el 17 de noviembre por 500 dólares (400 €) y 600 dólares (480 €), respectivamente; en Europa el mismo 17 de noviembre por 500 y 600 €. Aunque se esperaba un precio alto, se produjo cierto suspiro al conocerse los PVPs. La 360, que sin duda recortará su precio antes del lanzamiento de la PS3, actualmente se vende a 300 y 400 €, según sea el *pack* premium o el básico.

Y eso fue todo en lo concerniente a la rueda de prensa. El detalle final que hizo pensar que se trató

Los mandos que se mostraron de la PS3 –se supone que todavía son prototipos– han mejorado los *joysticks* analógicos sin caer en el punto muerto de DualShock 2, pero aún parecen poco definidos en comparación con la fuerte respuesta de la 360. El reproductor HD DVD para la 360 (a la derecha) estará a la venta antes de Navidad.



El motor en *Metal Gear Solid 4* fue el clímax de la presentación de Sony.

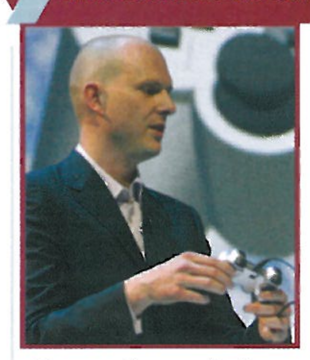
Halo 3 (izquierda) ofreció poco de su trama, pero un primer vistazo a *Final Fantasy XII* (sobre estas líneas) contenía guiños a *FFXII*.

de un evento mediático relativamente infraexplotado fue que muchos asistentes no entendieron los anuncios últimos hechos desde el escenario, informándoles de que las torres-pantalla que había a los lados de la sala funcionaban también como lugares de demostración, y muchos se abrieron paso hacia las salidas sin darse cuenta de que se estaban alejando de su primera posibilidad de jugar en una PS3. Como consecuencia, en una hora o así los puestos de las demos habían quedado desiertos.

Para mucha gente esa fue la impresión que se formaron del despliegue en E3 de Sony con la PS3, pero evidentemente es una crítica injusta. Puede que estuviera mal puesto en escena, pero era sólo eso. Lejos del escenario, el equilibrio era mucho más difícil de alcanzar. Después de tantos meses sintiendo la PS3 como algo remoto, ahora por fin se percibe como algo real, que era el principal objetivo que se había marcado Sony. Ver moverse a Nariko por la pantalla de *Heavenly Sword,* o maniobrar entre contrafuertes en *Warhawk,* da un carácter tangible a la PS3: una potente máquina con un mando que ha mostrado su valía, un surtido de *software* sin igual dentro del entorno *online,* y todo ello de una marca que sabe convencer. No se puede subestimar el poder de Playstation.

En E3 se comenzó a trazar una imagen más detallada, aunque todavía no compacta sobre la PS3. Puede que el mando haya ganado en control del movimiento, pero ha perdido la vibración, lo que Sony aseguró que se debía a un conflicto entre los dos sistemas... aunque hay rumores que aseveran que es resultado del pleito que Immersion Corporation le ha metido a Sony por haber infringido sus patentes. La consola tiene ahora sólo cuatro

Entrevista: Phil Harrison, presidente de SCE Worldwide Studios



¿Cómo percibes que fue la rueda de prensa?
La presentación en sí fue muy fluida, como la seda. Presentamos una cantidad enorme de juegos, en vivo, en una presentación ligeramente más larga de lo previsto –pido disculpas por hacer esperar–, y ofrecimos mucho juego en directo sobre el escenario. Eso era un objetivo clave: ya no se trata de vídeos, sino de juegos con los que jugar.

Había una sensación general de que los asistentes salieron este año de la presentación menos entusiasmados de lo que estaban al término de la del año pasado.
Sí, estoy de acuerdo, y la verdad es que no sé a qué se debe. Supongo que cuando algo es nuevo y emocionante y lo oyes por primera vez, hay cierta reacción emocional, distinta de la que experimentas cuando estás simplemente confirmando algo que la gente ya sabe.

¿Qué tipo de respuestas has tenido desde entonces?
Lo describiría como que las piezas del puzzle están todas ahí: PlayStation 3 está a la vista de todos. El *hardware* quedó bien entendido y definido el año pasado; ahora es una plataforma en red y lleva un disco duro, y está el nuevo mando, y los juegos, y el reproductor Blu-ray... , y puedes usar sus funciones de música, cine, fotos y red, y todo ello junto. Es bonito. En realidad es adorable.

¿Qué pasó con el diseño del mando del año pasado?
¿Quieres que lo recuperemos?

No especialmente. En realidad no pudimos probarlo...
No creo que nadie pudiera, y la verdad es que nosotros tuvimos mucho cuidado entonces de decir que era un prototipo. Habría sido mejor no mostrar ningún mando para no confundir a la gente. El hecho es que tenemos el mando que es el estándar de la industria, y, si unes los que vienen en la caja y los que se venden por separado y los de igual forma de otros fabricantes, se han venido unos 400 millones de unidades, y eso son billones de horas de tiempo de juego. Si algo no está mal, no lo arregles. Al añadir los sensores de movimiento, hemos innovado.

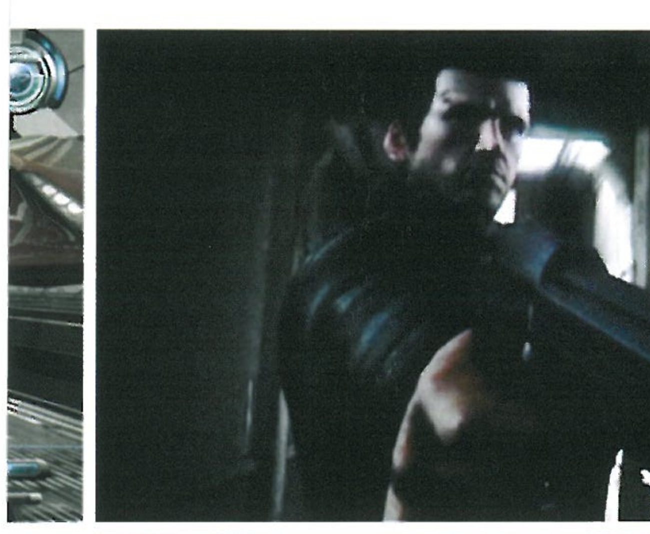
¿Y lo habeis refinado, poniendo más sensibilidad en las palancas analógicas?
El margen de movimiento es más alto, y este movimiento *[apuntar al centro del stick analógico de un mando]* es ya detectable dentro del mando. Es un mensaje sutil, pero cuando lo sientes captas lo que significa. Ahora mismo, en este mando de PlayStation 2, este movimiento *[hace pequeños movimientos con el analógico]* es el punto muerto del centro, y no hace nada, pero en el mando de la PlayStation 3 puedes interpretarlo como movimiento.

Pasando al *software*, y específicamente a *Grand Theft Auto:* ¿por qué Sony ya no tiene exclusividad con esta franquicia?
[Pausa] No lo sé. Quiero decir que yo soy el encargado del *software* de desarrollo propio, no el del independiente, pero creo que *GTA* ha sido increíblemente importante para PS2, quizá del mismo modo que *Tomb Raider* tuvo su impacto en la era de la PlayStation 1, y puede que otro juego lo tenga en la de la PlayStation 3. Eso no empequeñece la importancia que tendrá *GTA* en PS3. Y fue muy amable por parte de Microsoft anunciar un título multiformato en su rueda de prensa.

> "La presentación en sí fue muy fluida. Presentamos una cantidad enorme de juegos en directo sobre el escenario. Era un objetivo clave: ya no se trata de mostrar vídeos, sino de juegos con los que puedes jugar"

Hablando de Microsoft, ¿qué piensas de su previsión de vender diez millones de máquinas 360 antes de que se venda la primera PS3?
Lo que Microsoft hizo con mucha inteligencia fue predecir su impulso más que prometerlo.

Esta es una pregunta de un lector nuestro: "cuando hableis con Phil Harrison, ¿podeis preguntarle por sus comentarios despectivos sobre las consolas de segunda fila y los sistemas de segimiento de movimiento en los mandos, teniendo en cuenta que estas funciones han sido adoptadas por su compañía?
Vale, lo que dije, sin ambigüedades, fue que nunca le daríamos al consumidor motivos de confusión, y que dejaríamos muy claro lo que ofrece nuestro producto. El formato de la PlayStation 2 es exactamente el mismo entre las dos SKUs. Nuestro competidor tiene un formato diferente entre las dos SKUs –una con disco duro, otra sin él– pero todas las PlayStations 3 llevarán disco duro. Así que fui muy claro, y con ese comentario quería











En el sentido de las agujas del reloj: *Lair* (PS3), joya de la prerrenderización; *Fable 2* (360) apostó por un toque moderno; el trailer de *The Getaway* (PS3) produjo sensación de peligro; *Super Smash Brothers: Brawl* (Wii) introduce a Nintendo en la acción generada por ordenador; *Alan Wake* (PC) despertó la admiración con poca información; y *8 Days* (PS3) dio la impresión de que el motor movía el material.

constatar que nosotros no seremos ambiguos en el modo en que presentaremos nuestro producto al mundo, aunque vamos a permitir al consumidor que escoja la máquina que mejor encaje con su estilo de vida digital. Si eres un jugador que no necesitas HDMI, compra esta máquina; si eres consumidor de multimedia digital y quieres poner toda tu colección de música, vídeo y juegos en el disco duro, compra la versión de 60 Gb, y, en cualquier caso, si quieres actualizarte y poner un disco duro de 600 Gb puedes hacerlo, porque es un disco duro estándar.

¿Qué hay de la cuestión de la sensibilidad al movimiento?
Nunca en toda mi vida la he menospreciado, porque siempre he pensado que es una innovación genial, o sea, que no soy responsable... bueno, soy responsable de EyeToy, que se basaba totalmente en la sensibilidad al movimiento, de modo que yo, eh... no puedo recordar haber dicho que...

Bueno, ¿cuál es específicamente la idea que hay detrás de la sensibilidad al movimiento del nuevo mando?
Hemos contado con un grupo de I+D trabajando en interfaces de usuario dentro de nuestra central en Japón desde 1994, y han realizado un montón de patentes y de invenciones en mandos con las que se experimenta y se juega, pero algunas nunca llegan al mercado por razones de coste, o no lo hacen porque no podríamos aplicarles economías de escala suficientemente grandes, en fin, y lo que tenemos con el mando de la PlayStation 3 es el tipo de convergencia entre coste y tecnología que permite que estas cosas se conviertan en realidad por primera vez. No es ninguna sorpresa que no sea una exclusiva nuestra, y nosotros nunca hemos proclamado que lo fuera a ser, pero creo que hemos combinado con gran inteligencia el mando estándar de la industria con la tecnología de sensibilidad al movimiento, y lo que eso significa para el diseño y para lo que supone el juego es realmente muy interesante, porque nos permite contar con una entrada de dos canales. Lo que quiero decir con eso es que tienes un *input* primario, que puede ser una interfaz tradicional de palancas y botones, pero al mismo tiempo podemos detectar un movimiento secundario a partir del movimiento físico del mando. Hemos hecho todo esto: te sientas en el sofá para jugar una partida, quieres girar más y haces esto *[se inclina]*. Bueno, por primera vez ahora podemos detectar ambos movimientos, el primario de la palanca y el secundario del movimiento del mando. Y eso afectará al diseño de los juegos de forma muy interesante.

Con la sensibilidad del movimiento introducís otra capa de control en un momento en que la gente ya está preocupada de que los *joypads* resulten demasiado complejos. ¿No va a volverlos esto todavía más complicados?
No, no estoy de acuerdo.

Bueno, hay actividad en el frontal del mando, y en los botones superiores, y ahora se añade el movimiento...
Cuando decía que leeríamos dos canales de entrada a la vez no quería decir que el canal secundario tenga que ser conocido por el jugador, ni tiene que estar incluido siquiera en el manual de instrucciones. Estoy hablando de conceptos mucho más sutiles. Digamos, por ejemplo, que para realizar un movimiento especial has de ejecutar un movimiento de sacudida. No se trata de eso. Lo que quería decir es que puedo deducir el estado emocional del jugador a partir de la manera en que acciona el mando, y eso puede condicionar el diseño del juego de modo muy sutil. Eso puede no estar del todo claro para el jugador. Podemos dejárselo muy claro, pero podemos dejarlo menos claro y usarlo para hacer los juegos más sencillos y más asequibles.

Es decir, ¿podrías saber cuándo se está arrojando el mando contra la pared por la frustración?
Sí.

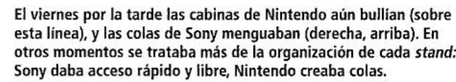
¿Qué piensas sobre el enfoque de Nintendo en esta ocasión?
No he tenido ocasión de verlo, así que no puedo ofrecer una opinión personal, pero lo que he leído y oído es que su solución tecnológica es un poquito mejor que la de GameCube, pero no una innovación inmensa ni un gran salto adelante. La gran pregunta es si contar solamente con un mando poco habitual o conocido va a resultar atractivo a los diseñadores de juegos por un lado y a los jugadores por otro. Y hasta que lo vea y tenga ocasión de hacerme una idea por mí mismo, me resulta difícil poder decir algo más sobre ese concepto.

La gran pregunta que había antes de este E3 era: ¿funciona de verdad? Y funciona.
Creo que la gran, gran diferencia es que el mando de la PS3 no requiere ningún dispositivo de calibración externa. Y creo que los lectores de Edge no tendrán problema para configurar un cacharrito junto a su televisor, pero no estoy seguro de que mi mamá sea capaz de hacerlo. La idea de instalar otro aparato puede ser un obstáculo que tus lectores pueden solventar. Pero ¿funcionará el tipo de experiencias de juego que Nintendo está intentando con otro tipo de público? No lo sé.



El *stand* de Microsoft era enorme, y podías sentarte, lo que se agradecía.

Incluso en sus momentos de más ajetreo, este año había espacio para respirar en los edificios del E3.



El viernes por la tarde las cabinas de Nintendo aún bullían (sobre esta línea), y las colas de Sony menguaban (derecha, arriba). En otros momentos se trataba más de la organización de cada *stand:* Sony daba acceso rápido y libre, Nintendo creaba colas.

puestos, no siete... y ha perdido la capacidad de funcionar como *router.* Lo más sorprendente es que el *pack* de 20 Gb no dispondrá de salida HDMI ni soporte Wi-Fi. Aunque el disco duro puede sustituirse por otro mayor y puede instalarse una tarjeta Wi-Fi, no está claro si puede añadirse el HDMI, o si los consumidores están actualmente lo bastante versados en la tecnología de alta definición para entender entre qué y qué están eligiendo. Esa confusión puede que también la sientan los desarrolladores, pocos de los cuales sabían algo más de la novedad del sensor de movimiento.

Esta incertidumbre hizo la vida muy fácil para Microsoft y para Nintendo, compañías ambas que se habían visto forzadas por la fortaleza de Sony a estilizar sus visiones del futuro. Nintendo debía lidiar con otro toro antes de usar su rueda de prensa para explicar el concepto que hay tras el rompedor diseño de su consola: la cuestión del nombre. Aunque demostrando inteligencia se había anunciado un par de semanas antes de la feria, muchos asistentes a E3 aún no se habían acostumbrado a decir 'Wii' en voz alta. Reggie Fils-Amie, responsable de *marketing* de Noa, estuvo sembrado, forzando unos cuantos chistes antes de afirmar que el asunto estaba cerrado. No lo estaba, por supuesto, pues se convirtió en el recurso más utilizado durante toda la semana para iniciar cualquier conversación, pero sin duda se produjo el efecto de que, cuanto más veces se escuchaba, menos ridículo sonaba. La reacción del resto del mundo al nombre sólo se verá cuando la consola se lance (lo que está confirmado que será antes de fin de año), pero, dentro de la industria, su efecto desconcertante ya se está desvaneciendo.

Pero, aparte de los chistes y la teoría, lo que le quedaba por hacer a Nintendo era demostrar que Wii funciona, y que puede manejar de verdad un surtido de juegos variados y potentes. Y eso hizo, con tal teatralidad y elegancia que resultó fácil pasar por alto que la compañía tuvo que mostrar dos veces cada juego para poder rellenar todo el tiempo que tenía. Las aplicaciones obvias de Wii fueron la estrella del espectáculo: Miyamoto, una mezcolanza de versiones Zelda, vestido con traje y corbata blancos, en *Wii Music Orchestra,* y un campeón de competición en una actuación convincente contra Fils-Amie, Miyamoto e Iwata en *Wii Tennis.* Y los acostumbrados juegos de Nintendo recibieron

Entrevista: Peter Moore, vicepresidente corporativo de Microsoft



¿Cuándo anunciará Microsoft su mando sensible al movimiento?
[Sonríe] Creí que teníamos uno en el armario... Ya sabes, teníamos uno hace mucho tiempo. Resultará interesante ver si es una parte fundamental del conjunto. Acabo de estar en Sega jugando a *Sonic* y *Super Monkey Ball,* y lo cierto es que son muy divertidos, pero el de Sony no lo veo.

Analizando vuestro stand, entre los juegos para la 360, hay un montón de hombres con pistolas. ¿Es que...?
Hay piñata...

Hay una piñata.
¡Hay 60 piñatas! Pero desde el punto de vista de un estudio propio tienes razón, está *Mass Effect,* que es un hermoso juego de rol de ciencia ficción, *Too Human, Crackdown,* que va de tíos con pistolas aunque sean ti`pos de buena apariencia con pistolas, y luego *Shadowrun,* que va de armas y magia... y a continuación *Fable 2...* y tenemos un montón de novedades en camino de Rare sobre las que todavía no podemos hablar, que no irán de tíos con pistolas, pero quizá sí con pistolas de vez en cuando. Lo reconozco. Lo que no ves es Arcade. Es una parte muy importante de 360 y es difícil mostrar Arcade si no tienes suficientes *stands,* pero es un elemento crucial de la diversificación del tono y de la emoción que estamos buscando. Aunque, te guste o no, a la gente le gustan los tipos con pistolas. Me pasé un rato por EA y vi lo mismo, y en Activision igual. Si no fuera por la Segunda Guerra Mundial, no creo que esta industria pudiera seguir siendo rentable... De modo que eres un poco más fuerte si se te mide por el rasero de ese tipo de género. Claro que luego tienes lo tipos con sierras eléctricas, para variar...

¿Aprecias una división entre los consumidores que te permite poner más variedad para jugadores informales de Arcade, pero te obliga a ofrecer tíos con pistolas para el público que está dispuesto a pagar 70 € por un juego?
Yo no esperaba que Live Arcade sea para los jugones, pensaba más bien en sus novias, sus madres y sus hermanas... pero es para todo el mundo. Y después de pasarme hablando 40 horas sentado en esta sala durante los últimos cuatro días, está claro que todo el mundo juega en Arcade y quiere descubrir cómo conseguir el logro Pacifist en *Geometry Wars,* todo el mundo busca el modo más fácil de acumular logros en *Zuma.* Está claro, es un catálogo adictivo que con el tiempo sólo mejorará, y es apto tanto para mi mujer como para mi hijo de 20 años, que está enganchado a *Marble Blast Ultra.*

Lo que no vemos, aunque quizá ni siquiera los pretendeis, es que las madres y las novias se pasen del entorno Arcade a los juegos comerciales...
Esperamos poner Arcade en el SKU comercial, lo haremos. Lo que vemos es interesante, después de investigar un montón sobre el uso de la 360 en los hogares: aunque anteriormente era el dominio de los hombres de la casa, con la mentalidad de 'no toques mi consola', ahora vamos hacia un uso por parte de varias personas, e incluso la hermana pequeña se está acostumbrando a usarla porque hay cuatro o cinco juegos descargados con los que ella puede jugar. Y hay muchos más en camino, como *Lumines Live,* que estarán genial. Lo que estamos viendo es el cambio del uso masculino al uso familiar múltiple, y eso rompe las barreras que había dentro del hogar. Otra cosa que vemos es que muchos dan a sus mujeres o novias sus perfiles de juego a causa de los logros: es un gran paso adelante, por lo que veo. Hace un par de semanas estaba en la carretera con varios de mis chicos, todos ellos casados, y todos coincidieron en que dejaban a sus esposas jugar a ciertos juegos para que subieran sus puntuaciones de juego.

> "Hay un tipo en *Geometry Wars* cuya puntuación es mucho mayor que la de nadie en el mundo, y eso me hace pensar que esa persona no tiene vida, no trabaja y es completa y enfermizamente adicta a este juego"

¿Cuál es la respuesta interna a la gente que está machacando sus 360s para conseguir logros? ¿Cómo te sientes ante el hecho de que las mejores puntuaciones correspondan a quienes tienen la actitud menos saludable hacia los videojuegos?
Hay un tipo en *Geometry Wars,* del que no recuerdo su nombre de jugador, pero su puntuación es mucho mayor que la de nadie en el mundo, y eso me hace pensar que esa persona no tiene vida, no trabaja, y es completa y enfermizamente adicto a este juego. Yo pienso que hay un nivel



La PSP mostró su nueva cámara, disponible el año que viene.

su habitual bienvenida calurosa: se confirmó que *The Legend of Zelda: Twilight Princess* tendría un lanzamiento doble para GameCube y Wii, *Metroid Prime: Corruption* se comportó con tanta gracia sobre Wii como siempre se esperó, y *Super Mario Galaxy* –que extrañamente quedó en segundo plano respecto a *Red Steel,* quizá como indicador de la determinación de Nintendo por desplegar mejores juegos de estudios independientes– fue anunciado entre suspiros de delicia. Más sorprendente fue el hecho de que el nivel medio de juegos más convencionales esta vez también la está ocupando Nintendo, con el anuncio de *Excite Truck,*

Más inesperada fue la noticia de que *GTA IV* para 360 se lanzará, junto a otras versiones, el 16 de octubre de 2007 en EE.UU. y el 19 de octubre en Europa

Disaster: Day of Crisis (al parecer inspirado en *SOS: The Final Escape*) y *Project Hammer.*

Nintendo logró camuflar el hecho de que el soporte de los estudios independientes es, de momento, bastante escaso, con *Rayman Raving Rabbids,* de Ubisoft, como título más interesante entre los mostrados. Y hubo pocas noticias más, excepto el anuncio de que habrá un altavoz en el mando a distancia de la Wii, con sonido *surround* de baratillo que permitirá al jugador oír el 'ding' de la caída de una moneda. A continuación, se produjo el anuncio de Wii Connect24, que deja la consola en un modo en espera de bajo consumo que permite mantener su conexión a Internet, lo que significa que puede bajarse contenido fresco a la máquina y que mundos continuos como los de *Animal Crossing* pueden permanecer abiertos cuanto quieras. Pero la propia Nintendo quiso destacar que la rueda de prensa no era la clave. el lema de Wii es 'Jugar = creer', y los visitantes de E3 estuvieron muy de acuerdo. En la planta de exhibición, el *stand* de Nintendo estuvo continuamente rebosante de público, con colas que se alargaban durante horas.

Microsoft, en comparación, estuvo construyendo a base de concreciones, no de promesas. Después de unos cuantos meses de silencio tras el lanzamiento de la 360, el debut de la compañía en E3 estuvo marcado por la confianza, pues divulgó que sus fuertes cifras de ventas (cinco millones de máquinas 360 vendidas hasta junio, lo que la convierte en la consola de más rápido crecimiento de la historia) y que su penetración de Live del 57 or ciento no deja de crecer, a pesar de que la consola está llegando a un público menos jugón. Muchos de los juegos mostrados ya eran conocidos, pero lo que


Activision limitó sus novedades en *Spiderman 3* al modelo Spidey.

Microsoft sigue con los frontales y los vendedores no los venden.

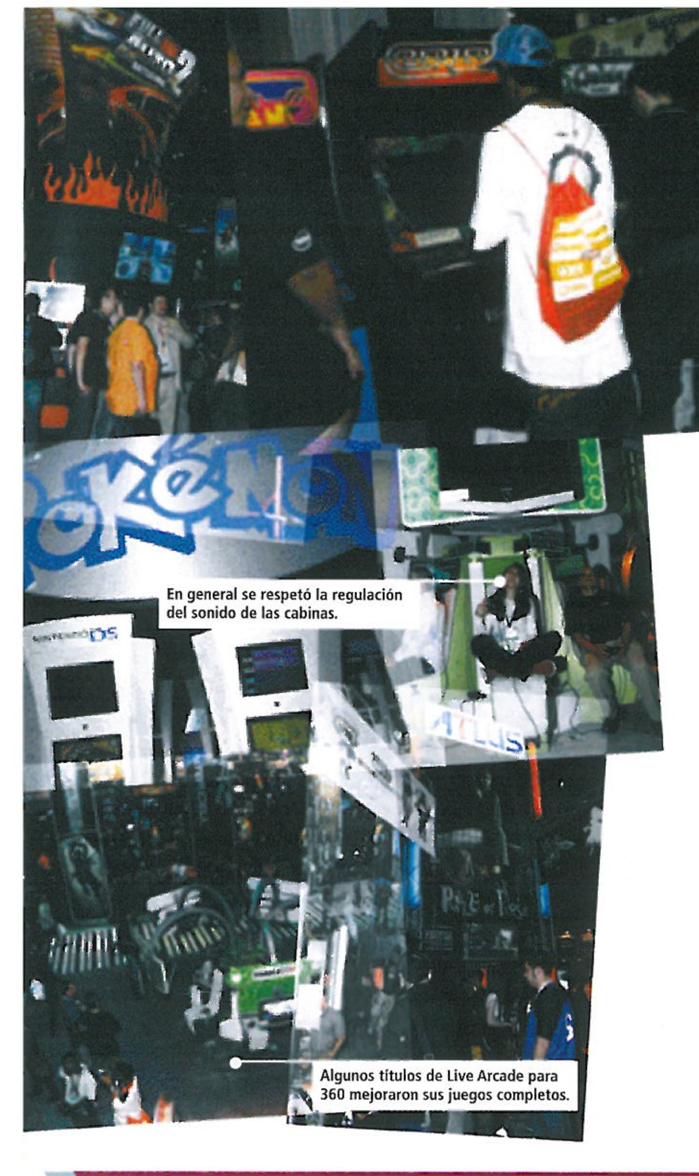
en el que la gente se pasa de la raya con los logros. Luego está la gente normal que posee tanteadores de 4.000 o así, lo que muestra que juegan quizá unas diez horas a la semana, y es a esos a los que prestas atención.

Mencionabas los datos que estáis acumulando sobre cómo juega la gente: ¿cómo está cambiando internamente el diseño y el desarrollo de los juegos a medida que averiguáis más cosas?
Una de las cosas que estimulamos, y que estamos haciendo justo esta semana, es permitir a los jugadores descargar la demo de *Lost Planet.* Ayer conocí a Inafune: al juego le quedan todavía meses, sigue en desarrollo, y él está sondeando la opinión de los que juegan con la demo, europeos, norteamericanos y japoneses. Y una de las cosas sobre las que conversamos fue incluir, dentro de la demo, una URL que puedes usar para hacer los comentarios que desees: 'estas son las tres cosas que más me gustan del juego, o lo que creo que debería hacerse de otro modo'. Retroalimentación instantánea y gratis antes de que el producto esté terminado. Eso es el futuro, esta relación constante con el jugador, y contar con un *feedback* al instante y concederle al jugador la posibilidad de influir antes de comprar. Es genial para las demos buenas, y lo contrario para las malas.

Volviendo a Live Arcade; tras la ola inicial ha habido cierta pausa en la llegada de nuevos juegos. ¿Cuál ha sido la causa?
Lo que ha pasado es que la gente no creía que Arcade fuera a despegar. Pasamos año y medio haciendo los planes finales para el lanzamiento de la 360, y dijimos a nuestros amigos editores que se trata de una idea guapa de verdad, que permite hacer juegos a un coste de cientos de miles de euros en vez de por decenas de millones, y con muy poco riesgo, pero mucha gente no se lo creyó. Y lo lanzamos y derribó todas las objeciones. Ahora, de repente estamos en esta fase en que Sega, Namco, Konami, Midway... todos quieren formar parte de eso. Pero nosotros tenemos un listón de calidad importante, pues de lo contrario podríamos lanzarse 300 títulos rápidamente. Estamos intentando animar a los estudios independientes, también. Me encanta este fórum, sea rentable o no, esta plataforma para desarrolladores independientes, en la que cuatro o cinco tipos ponen 100.000 dólares y se ponen a ello, y lo publicaremos y veremos qué sucede.

¿Qué piensas del plan de Sony de ofrecer un servicio similar pero más desregulado?
Seguramente yo te preguntaría lo mismo. Lo que sé es que es muy duro. Aun siendo la mayor compañía de *software* del mundo nos resultó muy duro, hubo que realizar montones de pruebas y de comprobaciones de que teníamos todos los acuerdos con las compañías de telecomunicaciones y proveedores de banda ancha en todo el mundo, y jugar con el aspecto y la sensación que despierta la navegación: cuatro años más tarde, cientos de ingenieros y un montón de dinero, es donde nos encontramos hoy. Creo que Sony está subestimando el desafío cuando dice: 'Oh, sí, podemos hacer esto'. No es fácil: el soporte de servidor, soporte para 15 idiomas, la complejidad de sostener una red *online* global... Bueno, veremos.

Cuando se anunció la Xbox algunos lo vieron como un caballo de Troya, para inocular Windows en el entorno del salón. Ahora que Microsoft ha mostrado su visión acerca de cómo estará conectado, ¿se da el caso de que se estén utilizando los juegos para asegurar la lealtad del público a todo tipo de plataformas?
La clave es construir comunidades de estilo de vida, y que los individuos de gustos similares entren en contacto. Hemos visto el fenómeno MySpace, al que se da de alta cada día un cuarto de millón de personas, para formar una comunidad de unos 70 millones. Mis niños se han apuntado, y yo les superviso, pero es muy divertido. Es una forma magnífica de estar en contacto. Hay mucho miedo, sobre todo en Estados Unidos (no sé si es igual en Europa, donde también existe un caldo de cultivo para que sucedan cosas malas). Hemos sido muy claros desde el principio: Xbox va de juegos, amigos y estilo de vida. Eso está muy claramente inscrito en nuestros cerebros, y sin los juegos es un gran trozo de plástico. Añadir los amigos a eso es muy importante, y ya no se trata de que haya dos personas en el sofá: pueden ser dos personas, pero que estén en cualquier sitio. Luego construyes una comunidad a partir de eso. La gente va a Xbox Live y pulula por ahí un par de horas sin jugar una partida. Eso está bien: es la rica experiencia que has creado. Al principio con Live pensamos que se enfocaba a los extranjeros. Tú y yo: tú en Londres y yo en Seattle, no te conozco, pero voy a jugar contigo. Pero en realidad afecta más a la docena de personas con las que fuiste al cole o al instituto, o con las que trabajas, y a las que te conectas para el modo espectador de *PGR3* o *Halo 2.* Cuantos más amigos tienes en tu lista, menos probable resulta que te retires del servicio. Compras más juegos: si tu amigo juega a *PGR,* tú necesitas *PGR.* Y esa es la capacidad de la que Bill ha hablado, que no es el *hardware,* sino que el *hardware* simplemente potencia la experiencia, que podrías sentir en tu trabajo, en tu móvil... esos anzuelos ya están en Vista.



Los jugadores seguían interesados en acceder a los *arcade* clásicos.

En general se respetó la regulación del sonido de las cabinas.

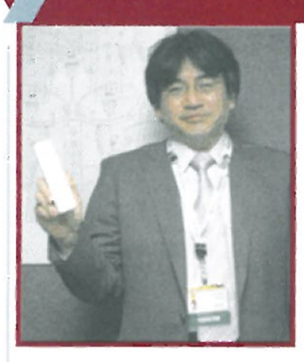
Algunos títulos de Live Arcade para 360 mejoraron sus juegos completos.

era mucho más inesperado fue la noticia de que la versión de *GTA IV* para 360 se lanzará junto con otras versiones el 16 de octubre del año que viene en Norteamérica y el 19 de octubre en Europa.

Pero la callada revolución de Microsoft no radica en los juegos, sino en un tipo distinto de *software*. Bill Gates, en su primera aparición en un E3, explicó el alcance completo de su visión sobre el futuro del mundo del juego. Hace tiempo que Microsoft subraya que los videojuegos están en el corazón de Vista, pero lo que esos supone no se hizo evidente hasta que anunció Live Anywhere, una extensión del servicio Live de 360 que se incluirá en Vista y en los móviles con Windows. No será simplemente un sistema unificado de mensajería: quien juegue con consola podrá invitar a un jugador de PC a echar una partida, y los juegos que compres en Live Arcade estarán disponibles gratis (si existe la versión) para el móvil. Claro que puede que esto sólo sea el principio, ya que una seductora e intrigante demo del equipo de *Forza* sugería que podrías 'prestar' un coche a un amigo de tu garaje de la 360 y enviárselo a su móvil. Él entonces podría toquetear su configuración, y Live Anywhere guardaría esos datos para que resultaran accesibles a su regreso a casa. Desde su PC, podría acceder a una herramienta de personalización para pintarlo, y sentarse ante su 360 para jugar.

Las implicaciones de esto son sustanciales para Live Anywhere, no porque cambien necesariamente la forma de jugar (aunque el modelo de *Forza* prueba que podría) sino porque puede significar que los juegos cambien la forma en que elegimos otras tecnologías. Actualmente –y se supone que en el futuro– sólo Microsoft será capaz de proporcionar una identidad que unifique todas tus experiencias de juego. Así que, en unos cuantos años, si eliges entre móviles con distintos sistemas operativos, el que tenga Windows (y por tanto te dé acceso a tus juegos de Live Arcade) tendrá ventaja sobre otro dispositivo. De forma similar, los jugadores que se preguntan si vale o no la pena actualizarse a Vista sólo para acceder a DirectX 10, tendrán un elemento más para tomar la decisión. Este es el proceso de caballo de Troya que se rumoreaba que Xbox suponía en primer lugar, pero también lo contrario: algunos pensaron que Microsoft veía los juegos como una manera de llevar su *software* al televisor, pero su verdadero potencial está en bloquear a los usuarios en el *software* de Microsoft para otras plataformas. El anuncio hizo reflexionar a algunos asistentes, que se olvidaron de lo que ellos creían que habían ido a ver, permitiendo que Peter Moore pasara al trailer de *Halo 3* cuando Gates y él abandonaron el escenario. Conmovedor, gracias sobre todo a la música de Marty O'Donnell,

Entrevista: Satoru Iwata, presidente de Nintendo



Esta es la primera vez que has podido ver cómo responde el público a Wii y sus nuevos mandos: ¿qué impresión tienes sobre su reacción?
Hemos recibido una respuesta muy buena hasta ahora, así que estamos muy contentos. El mando de la Wii es fácil de usar, y a la gente eso le encanta, lo que significa un *feedback* positivo. Pero algunos al principio mostraron algunas dudas. Creo que se debe simplemente a que estaban demasiado acostumbrados al estilo de juego convencional de sujetar un mando con ambas manos. Creo que resulta una sensación inhabitual para los jugadores empezar a utilizar dos mandos diferentes, uno con cada mano. Por ejemplo, incluso dentro de Nintendo, algunos de los que habían estado trabajando en los productos *Zelda* y *Super Mario* dicen que han tenido que cambiar toda su forma de jugar. Al principio se sentían incómodos con los nuevos mandos, pero ahora que han trabajado con ellos durante un tiempo dicen que se han acostumbrado a ellos, y que les resulta difícil volver atrás al modo convencional de juego. Me recuerda lo que sucedió cuando Nintendo introdujo la palanca analógica en la N64: en aquel momento tuvimos exactamente la misma respuesta.

¿Crees que es más difícil para los asistentes al E3, acostumbrados a jugar al modo antiguo, adaptarse?
Pienso que debe de ser más difícil para los jugones, porque están acostumbrados a jugar de cierta manera, y ahora les pedimos que se olviden: estamos empezando de cero. Pero el sistema es tan intuitivo que pueden hacerse a él muy rápido, y lo encuentran muy interesante. Creo que hay posibilidades enormes para que los no jugadores se acostumbren a él. En el caso de los *shooters* en primera persona, en el estilo de juego habitual, utilizas dos *joysticks* al mismo tiempo y con las dos manos. Pero con el mando de la Wii no tenemos que hacer eso.

¿Cuál fue tu reacción cuando te informaron del anuncio del mando sensible al movimiento de la PlayStation 3?
Lo esperábamos, en realidad. Porque no es la primera vez que ocurre *[risas]*. Sin embargo, date cuenta por favor de que poner el sensor de movimiento en el mando convencional, que se supone que es accionado con las dos manos, es muy diferente que los sensores de movimiento que se pueden usar libremente y de forma independiente. Así que, en realidad, no pensamos que otras compañías posean un enfoque similar, y sí que la tecnología afectará a la ventaja que nuestro mando aporte a la Wii.

¿Has tomado una decisión definitiva sobre los componentes del *hardware* final, o quedan todavía cuestiones por resolver?
Casi por completo. Aunque siempre, siempre queda alguna modificación menor pendiente hasta el final. En realidad, siempre procuramos hacer el modelo operativo muy cercano al producto final, y lo que estamos haciendo ahora es afinar el *hardware* y los componentes que se incluirán en la versión que se venderá de la Wii.

> "Nintendo tiene como objetivo diversificar nuestro público e, incluso contando con que algunos puedan estar en contra del nombre Wii, esperamos que en el futuro algún día se sientan atraídos por él"

¿Hay todavía más cosas que saber sobre la Wii, o revelaste el último de sus secretos en tu rueda de prensa de hoy?
Uno de los anuncios que hicimos fue la función especial que, cuando apagas el conmutador de encendido, Wii puede activar algunas de sus funciones con un consumo tan pequeño de energía que es comparable al necesario para una bombillita en miniatura. En esto estaba pensando: ¿qué clase de cosas puede hacer la gente para dejar encendida la Wii todos los días? Por el momento algunos están muy ansiosos de jugar a ciertos juegos: profundizan mucho en ellos, y una vez los completan se distancian de la máquina durante un largo tiempo, antes de apasionarse por otros juegos. Por otro lado, tenemos *Brain Age*, que es un juego muy particular. Lo que los jugadores hacen, casi cada día, es jugar períodos muy cortos, pero a lo largo de mucho tiempo. Así que aplicaciones como *Brain Age* son una forma muy eficaz de que la gente ocupada tenga cierta conexión con los videojuegos. Queremos mantener esa clase de motivación para que la gente encienda la consola cada día.

En la presentación del martes sugeriste que habrá nuevos juegos disponibles para la



La zona de la demo de *NBA'07* para PSP simulaba ser una cancha.

El día de aparición de *Gears of Wars* es muy esperado en el salón E3.

el vídeo dio poco más que la instrucción 'Acabad la pelea. 2007'. Había mucha más información en el sitio *web* de Bungie después de la feria.

Muchísimos asistentes a E3 llegaron a la planta de exposición con el mismo objetivo: ver el aspecto de los juegos para 360 y PS3 uno junto al otro, probar el nuevo mando de Sony, hacerse una idea de *Gears of War* e intentar colarse en la cola de la Wii. La mayoría tuvo ocasión: la feria fue mucho más tranquila este año que el anterior, tanto en número de asistentes, debido a los restrictivos requisitos para entrar, como en cuanto al simple ruido: las cabinas eran revisadas por guardias equipados con medidores de decibelios que podían imponer multas de 5.000 dólares a quienes superaran los límites, o amenazarles con levantarles el chiringuito. Pero para las grandes preguntas las respuestas son también ambiguas. Algunos títulos multiformato para la 360 y la PS3 codo con codo parecían idénticos, pero eso era seguramente se debe a que esos juegos habían ido a la fase de producción con la 360 como plataforma de referencia. Tampoco fue especialmente visible la diferencia entre sus juegos propios, lo que puede tener que ver con el hecho de que la 360 estará entrando en la segunda generación de juegos antes de que Sony haya terminado sus títulos de lanzamiento. Fue Wii la que despertó el mayor consenso: todo el mundo pensó que el nombre era desafortunado, todo el mundo –el que tuvo la oportunidad– se echó una partidita al *Tennis*, y todo el mundo se quedó con las mismas preocupaciones: si estos juegos tendrán suficiente profundidad para satisfacer más allá de la novedad inicial; si controlar juegos más elaborados resultará más complejo que antes; si algunos títulos necesitan más espacio, y más esfuerzo del que pueden darle la mayoría de jugadores. Claro que esas dudas nunca se podrán contestar en la planta de exposición de la E3, y muchos se quedaron con la idea que Nintendo había estado dando: funciona, es divertido y va a ser barato. Frente a la complicada tarea de elegir entre distintos formatos de PS3, o de calcular las implicaciones multiplataforma de Live Anywhere, el valor de la revolución de Nintendo está tan claro como siempre.

Siguen las dudas de si los juegos podrán satisfacer más allá de la novedad inicial del mando de Wii y si controlar juegos más elaborados resultará más complejo que antes

El *stand* de THQ apostó por los personajes de Pixar para *Cars*.

consola virtual. ¿Se anunciará pronto cómo funcionará su sistema de pago? ¿Puedes darnos alguna vista de cuánto costarán los juegos?
Por ejemplo, *Tetris:* mucha gente lo conoce, es un juego simple e interesante. Pero, a causa del nivel actual de los gráficos, no puede compararse con los juegos actuales. Por desgracia, para juegos como *Tetris*, simples e interesantes, no hay manera de comercializarlos a través del actual canal de distribución. Así es como funciona el mercado hoy, los establecimientos y los distribuidores requieren ciertos márgenes, y desarrollar el *software* tiene cierto coste, aparte de licencias y demás. Así que ya hay un sistema de precio fijado oculto en el mercado. Si el fabricante de un juego al estilo *Tetris* quiere venderlo a 10 euros no hay margen. No tiene ningún juego que sea su precursor, ni franquicia ni licencia. Queremos romper esa dinámica del mercado, y la consola virtual puede ayudarnos porque puede ser el mercado para juegos simples. Podemos venderlos a precios más económicos que los de las tiendas.

Se ha producido una reacción muy fuerte ante el nombre final que tendrá la consola. ¿Cómo reaccionaste cuando te dijeron por primera vez que en inglés 'wee' hace pensar a la gente en ir al baño? ¿Te hizo eso reconsiderar la decisión?
En cuanto a los angloparlantes de nacimiento, algunos de ellos nos preguntan '¿Estais locos?' y otros dicen 'Ah, vale'. Lo que estamos intentando hacer con Wii es extender el tipo de gente que es susceptible de jugar, y dirigirnos a los no jugadores, a aquellos que normalmente no jugarían a ningún juego en absoluto. Para ellos puede resultar difícil entender que GBA es el acrónimo de 'Game Boy Advance', por ejemplo. De modo que queríamos tener un nombre muy corto que no fuera una abreviatura, que pudiera ser recordado por cualquiera en cuanto lo oyera una sola vez. Y queríamos algo que no se pudiera asociar con los juegos en absoluto, de modo que la gente no piense que es el nombre de una máquina de juegos. Todos esos objetivos se establecieron para aumentar la población jugadora, y pensando en ese propósito creo que hemos dado con un nombre muy bueno. Game Boy puede producir sentimientos encontrados al comienzo entre los usuarios potenciales, pero, tras muchos años de títulos y máquinas con éxito, no podemos pensar para esa consola en otro nombre que no sea Game Boy.

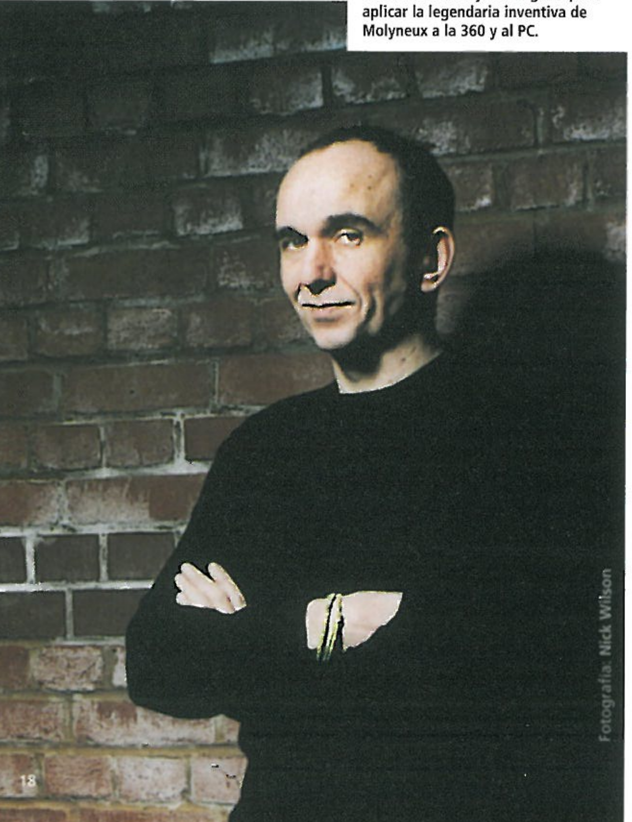
En vuestra presentación, Reggie Fils-Amie habló de otros nombres que sonaban extraños al comienzo como Google o Lexus. Pero el problema de Wii no es que sea extraño, es que en inglés ya significa una cosa distinta. Si la idea es atraer a los no jugadores a la consola mediante el sistema boca a boca, ¿no es un error darle un nombre que puede avergonzar a quien lo pronuncie?
Déjame preguntarte: cuando pronuncias la palabra 'we' ('nosotros'), ¿te despierta alguna duda o sensación rara?

No, pero depende de cómo la uses. Para un hablante de inglés decir 'I really need a Wii' suena como 'necesito mear'. Y si piensas en llamar a tus padres o amigos para hablar de la nueva consola, ya sabes que tendrás que explicarles el nombre cada vez, lo que puede que reduzca el entusiasmo por hablar de ella con la gente. Seguro que has estado sopesando otros nombres también, y es un poco difícil de creer que ésta fuera la mejor opción. ¿De verdad no había nombres mejores en vuestra lista?
Contratamos a expertos en marcas, y han estado analizando cualquier significado negativo del nombre, pero no creemos que sea en absoluto un factor adverso utilizar ese nombre. Algo que debería recordar es que, con toda intención, evitamos denominar Revolution a la máquina, o con cualquier otro nombre guapo. Queríamos diversificar nuestro público, e incluso contando con que algunos puedan estar en contra del nombre Wii, esperamos que en el futuro algún día se sientan atraídos por él.

Hay acuerdo general en que la mayoría de los mejores juegos para DS están producidos en Japón. ¿Por qué crees que los desarrolladores occidentales han tenido dificultades en hallar el mejor modo de aprovechar DS? ¿Crees que le sucederá lo mismo a la Wii?
Creo que se debe a la situación del mercado en Japón. Allí, hace varios años, el mercado del videojuego comenzó a hundirse, y necesitábamos frenar aquello, así que tenemos la ventaja de haber lanzando unas cuantas formas nuevas y magníficas de sacarle partido a la interfaz para Wii. En el caso de los estudios occidentales, quizá no nos entienden cuando decimos que nuestras actitudes tienen que cambiar para alcanzar también a ese segmento de no jugadores. En Estados Unidos, el año pasado el mercado estaba creciendo, y allí la gente no creía en la teoría de que necesitaran nuevos usuarios y nuevas interfaces, sino que pensaban que cuanto precisaban era pulir los gráficos, el sonido y los contenidos para conseguir vender más juegos. Pero ahora están empezando a aprender más sobre la naturaleza interactiva de la DS. Pronto crearán un montón de juegos geniales para la Nintendo DS y para la Wii.



Peter Moore (arriba) tiene una relación con Peter Molyneux (abajo) que se remonta a su trabajo en Sega. Espera aplicar la legendaria inventiva de Molyneux a la 360 y al PC.



ENTREVISTA

Un negocio rugiente

Peter Moore habla sobre la decisión de Microsoft de incorporar Lionhead a su manada

Cuáles son los detalles concretos del acuerdo al que habéis llegado?
Lionhead va a formar parte de Microsoft Game Studios como desarrollador interno de su propiedad al cien por cien. Evidentemente, no podríamos estar más contentos por tener a Peter Molyneux y a su cualificada plantilla allí, en Guilford, como parte de nuestro equipo, y la adquisición de la propiedad intelectual, de los títulos, que vienen con ella, juegos tan prestigiosos como *Fable*, *Black&White* y *The Movies*, por ejemplo... Esto es algo que podremos articular mejor más adelante, pero estamos obviamente encantados de poder sumar Lionhead a Rare Up en Twycross y mucho del trabajo que hemos estado haciendo con Bizarre Creations en Liverpool y, por supuesto, Real Time Worlds en Dundee. Así que nos estamos convirtiendo en el Imperio Británico *[risas]*.

¿Vas a dejar algunos desarrolladores en el Reino Unido para que lo pueda adquirir algún otro?
¡No sé quién más está allí! De todas formas, no tenemos tanto dinero aquí en Microsoft, de modo que tendría que ser verdaderamente un buen acuerdo.

Se dice que una de las razones por las que Molyneux dejó Bullfrog fue que se sentía exprimido creativamente por EA. ¿Cuál va a ser la diferencia en la relación entre Lionhead y Microsoft?
Una de las cosas de las que estamos orgullosos es que cuando adquirimos una empresa –y hablamos de Rare, pero también podemos hablar de Bungie– nos damos cuenta de que, si podemos entrar y proporcionar los recursos financieros necesarios y un entorno corporativo seguro, entonces la gente no tiene que preocuparse de poder pagar el alquiler el mes siguiente o de recibir su nómina, así que nosotros también nos hacemos a un lado y les permitimos ser creativos. No es bueno que lleguemos y establezcamos de modo unilateral, por ejemplo, medidas que no funcionan bien, que no permiten creatividad. Como es un estudio interno, existe menos presión. No estoy diciendo en absoluto que EA trabaje de este modo, pero la presión de cumplir los plazos en los juegos multiplataforma es mayor si vienes como desarrollador externo. Si observas lo que necesitamos hacer como desarrollador interno (desarrollar grandes juegos y gestionar un catálogo y no presionarnos demasiado con el próximo trimestre) podrás ver cómo el enfoque es diferente. Del equipo de Lionhead se espera que entregue un trabajo, pero tenemos que darles oxígeno suficiente y el espacio necesario para que sean creativos y trabajar con ellos para apoyarles, no trabajar con ellos para dominarles.

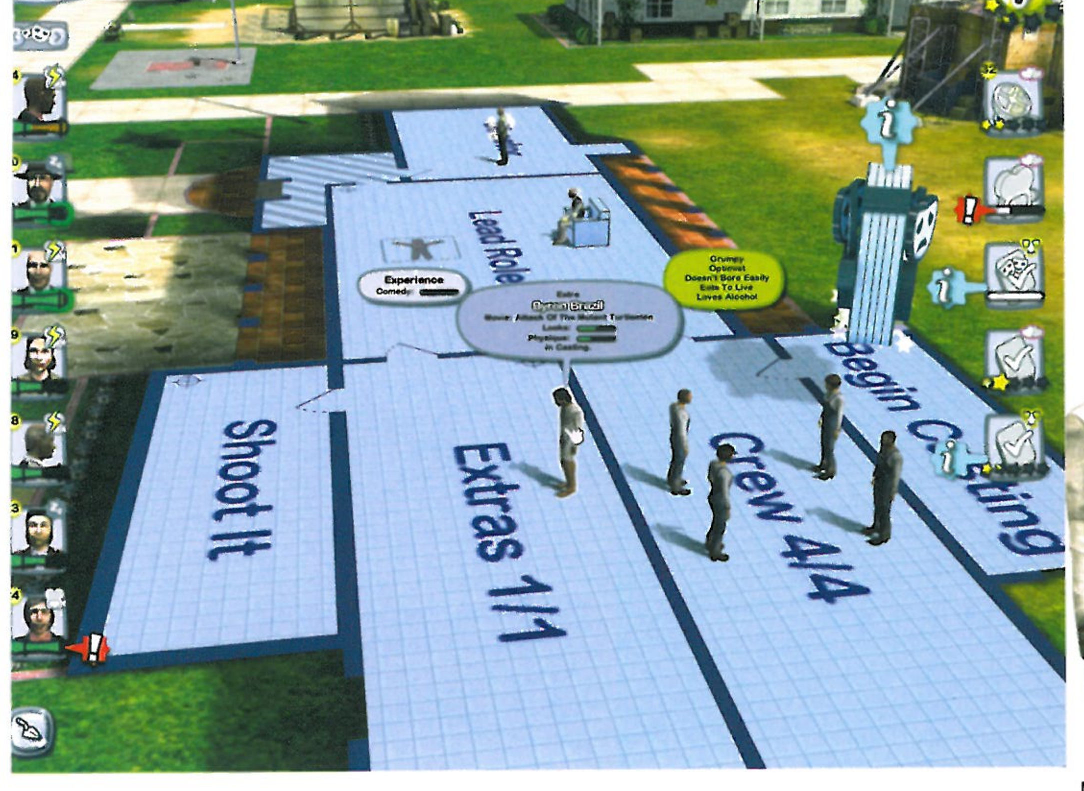
¿Significa esto que Lionhead va a convertirse en un estudio sólo para consolas?
Trabajará en una consola, obviamente, pero también para PC. Uno de los mayores atractivos para nosotros es que Peter se inició en el PC y todavía sigue haciendo un trabajo extraordinario. Nos vemos a nosotros mismos más bien como una compañía de dos plataformas y, mirando al futuro, capaz de tener cuenta a otras –teléfonos móviles, cosas de ese tipo–, y vemos que Peter es un gran apoyo para la plataforma de juegos de Microsoft, sea en juegos para consola o para Windows. Y está entusiasmado con lo que le hemos mostrado hasta ahora para Vista, y con la potencia que aporta, la posibilidad de trabajar con DirectX 10, y todo eso.

Hay pruebas que sugieren que los desarrolladores están mejor situados para sacar más provecho de las características de una plataforma si se dedican por completo a ella, así que ¿por qué Lionhead no



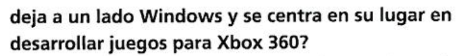


La segunda versión de *Black&White* (izquierda) demostró que el catálogo de Lionhead sigue teniendo resonancia, y *Fable* (derecha) batió récords de ventas en Estados Unidos y Europa, un excepcional logro para un IP original. Microsoft apuntará a éxitos parecidos en el futuro.





The Movies, sólo para PC, era una buena innovación, pero se vendió poco para lo que esperaba Lionhead. ¿Podría haber sido otro su destino si Microsoft lo hubiera apoyado como suyo?



deja a un lado Windows y se centra en su lugar en desarrollar juegos para Xbox 360?

[Risas] Ten en cuenta que estás hablando con Microsoft y diciendo: "Dejad la plataforma PC" –y no estoy seguro de que podamos tener esa conversación. No, una de las cosas que se verá con el transcurso de las semanas es que hay un compromiso real con Vista de ser capaces de fortalecer el mundo PC. Todos estamos entusiasmados con las consolas, pero hay cosas específicas que puedes hacer con los PCs, y todavía existen decenas de millones de personas a las que les encanta jugar con un teclado y un ratón. En realidad, no es sólo lo que vamos a hacer en esas dos plataformas por separado, sino, lo que es quizá mucho más importante, los planes que tenemos para lograr que esas dos plataformas colaboren entre sí para poder desarrollar la base de jugadores y ensanchar su perfil demográfico. Hay un montón de gente que está muy, muy contenta de navegar en PC con teclado y ratón, que están un poco intimidados por los controles de videojuegos de hoy día, y nuestra meta es tender un puente que una ambos campos. Y no puedo pensar en nadie mejor para ayudarnos a lograrlo que Peter Molyneux.

Mirando la última producción de Lionhead, las ventas de *The Movies* han sido decepcionantes. ¿Animará al equipo a hacer más juegos experimentales como ése, o predominará la necesidad de crear juegos más "jugables"?

Yo creo que no se puede suprimir el verdadero deseo de Peter –la verdad es que es un pensador profundo que no va a escoger un enfoque cómodo para hacer juegos–. Estamos hablando del tío que inventó en gran medida el género de simulación de dios. Siempre digo que nuestro papel es intentar cruzar el límite y hacer cosas que son un poco peligrosas: así que, ¿los necesitamos para tener un éxito comercial? Bien, nos gustaría que lo fueran, pero ¿necesitas atraer gente a tu plataforma con experiencias que no puedan conseguir en ningún otro sitio? Definitivamente. No necesito un desarrollador que produzca como churros otra aventura de acción más –quiero decir que tengo IPs como *Project Gotham* y *Forza*, con los que que ya hemos obtenido gran éxito–, de modo que desde ese punto de vista lo que necesito es alguien que realmente, verdaderamente me haga sentir incómodo cuando se siente y diga: "Aquí está mi idea". Y créeme, me he sentado en muchas reuniones y he asistido a bastantes cenas con Molyneux en las que él ha tenido ese tipo de ideas disparatadas, y me encanta. Esa es la gente que marca una diferencia en nuestra industria: mira a Miyamoto o a Will Wright. Afortunadamente para ambos, han alcanzado éxitos comerciales, pero lo más importante es que han cambiado el modo como pensamos sobre los juegos. Y los juegos tienen que evolucionar.

"Todos estamos entusiasmados con las consolas, pero todavía hay decenas de millones de personas a las que les encanta jugar con un teclado y un ratón"

¿En qué medida piensas animar a Lionhead a explorar las funciones *online* en los proyectos que diseñe para la Xbox 360?

Muchísimo. Peter tiene algunas buenas ideas de cómo podemos utilizar Internet, así que habrá un fuerte estímulo, pero una de las cosas que son importantes es que no vamos a probar a introducir elementos *online* en juegos y géneros sólo porque sí. Pero creo que estarás de acuerdo en que Peter, como cualquier otro desarrollador del mundo ahora mismo, se da cuenta de que la parte *online* tiene que jugar un papel importante de la experiencia del juego; sea simplemente creando una comunidad, o siendo capaz de participar en torneos o construyendo mecánicas para multijugador.

Y entonces tendrá que lidiar con sus propios dilemas sobre armaduras de caballos...

[Risas]. Bueno, al ritmo al que se está vendiendo *Oblivion*, no estoy seguro de que sea un gran problema. Pero han atacado el juego en todo el mundo, y en algún momento afrontaré esos problemas.

Novedades



Onedotzero se convierte en diez

Nacido para representar un festival de cine, el estudio y sello de DVDs Onedotzero nació en 1996 y se ha dado a conocer como una de las organizaciones de medios de comunicación más visionarias del mundo. El festival de este año se ha celebrado entre el 2 y el 11 de junio en el London ICA. Uno de los puntos destacados fue una sesión llamada Overplay, descrita como "una exploración del futuro que juega con dinámicas de juego emergentes, e intervenciones directas en el entorno físico y urbano". Más información en www.onedotzero.com.

Actualización: los top 100 de EDGE

Estamos elaborando una edición especial del Top 100 de los juegos de *EDGE* (edición en inglés). Mantente al tanto en estás páginas para saber más sobre todo este asunto en el futuro.

ENTREVISTA

Marcha electrónica

Trajo el *middleware* a la industria y ahora un desafío más insólito: mantener vivo el hip-hop en las consolas



"Hay que alargar la preproducción y acortar la producción –según Lee–. Con un proceso eficaz, no necesitas muchos vagos sentados para los títulos de las nuevas consolas".

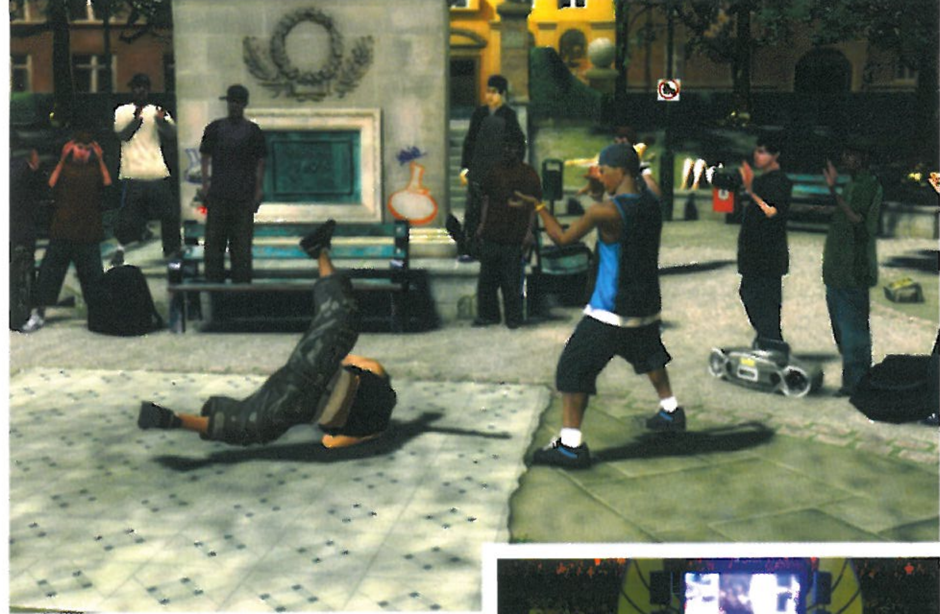
Durante sus cinco años como vicepresidente de Criterion, Chris Lee (a la izquierda) incrementó la penetración de RenderWare del 2 por ciento al 25 por ciento de todos los juegos en desarrollo para consola, firmando acuerdos con marcas como *GTA*, la serie *Tony Hawk's* y *Call of Duty*. Como director comercial del estudio independiente FreeStyle Games, no sólo espera traer al hip-hop de vuelta a la realidad con el simulador de breakdance *B-Boy*, sino hacerlo con una perspectiva optimista para el futuro de la industria.

Durante el último año ha aparecido cierta ansiedad en la industria por cómo gestionar el salto a la próxima generación de consolas. ¿Está justificado ese temor?
Siempre ha habido mucho miedo cuando afrontamos cada nueva generación. Sucedió cuando pasamos de la PlayStation a PS2, y el año pasado volvió a ocurrir. La solución que se sugiere es siempre incorporar más gente, y la gerencia, aquí en FreeStyle, no cree que eso sea necesario. Tiene más que ver con gestionar la eficiencia de los procesos y la gestión de la producción. Naturalmente, necesitaremos centrarnos en la creación de contenido, pero, en realidad, lo esencial es el flujo de la creación de contenido, no necesariamente ser exagerados y crear más y más, como una fábrica.

Algunos sugieren ahora que las oportunidades para los desarrolladores son mayores en estos momentos de lo que nunca han sido.
Coincidiría en que las oportunidades para los buenos desarrolladores son mejores que antes. Nosotros no estamos preocupados, y pensamos que se trata de un momento maravilloso para ser independientes en esta industria.

¿Va a limitar la convergencia las opciones sobre un *middleware* como Unreal Engine 3?
Desde luego, nosotros nunca creímos que RenderWare conllevara restricciones creativas, pero aquella era una solución más independiente del género que por ejemplo Unreal Engine, que es una sólida solución para *shooters* en primera y en tercera persona, pero todo un desafío si estás haciendo un juegos de deportes. La manera como la gente enfocará las herramientas y el *middleware* será seguramente un poco distinta con la próxima generación. FreeStyle, por ejemplo, buscará socios especiales que puedan solucionar nuestros problemas centrales, estén en la física, las animaciones o la tecnología facial, y utilizaremos tecnología de una diversidad de espacios distintos. La idea de una tienda única ya ha dejado de resultar aplicable.

¿Aprecias una apertura en el mercado hacia compañías especializadas exclusivamente en contenido genérico; por ejemplo, muebles?
Es posible. Mi bagaje personal se basa en la simulación visual y la realidad virtual, campos en los que he visto que eso ya se ha hecho antes. Pero no estoy seguro de que a muchas compañías de juegos les vaya a interesadar comprar de esa manera. La dificultad que encuentran un montón de estudios con la subcontratación es que necesitas mantener una relación increíblemente íntima con tus socios subcontratados; de lo contrario, indicar una y otra vez tu objetivo se convierte en un proceso demasiado agotador y repetitivo.







"Fue interesante y desafiante animar esos fenómenos del *break* –confiesa Lee–. También intervenir en una cultura que no es sólo pertinente, sino también un cruce demográfico y de edades: este será un producto para mayores de tres años. Nos sorprendió bastante que no se hubiera hecho antes".

OUT THERE

BIT GENERATIONS

Dos nuevos desarrollos del departamento New Face of Nintendo surgieron durante el mes pasado. En primer lugar, la serie externa de juegos GBA de estilo salvaje antes conocida como *Digitylish* (probablemente *Digiluxe* en Occidente) se ha rebautizado como 'bit Generations' y comprende una nueva demo de tienda en el Shibuya Parco. Aunque todavía es injugable, cuenta con el soporte de notables como los Cornelius.
Nintendo también está ofreciendo plazas para los estudiantes ganadores de su programa de seminarios sobre juegos como descargas para DS de las estaciones Wi-Fi de Japón, limitadas a sólo dos semanas. Las cuatro plazas cubren un amplio surtido: Nekosogi Tornado, un *shooter* psicoquinético isométrico de lanzamiento de objetos; el puzzle triangular *Kurukeshi*, una aventura protagonizada por dos ratas pasteleras y un simulador de bocetos de microbios con textura de papel, llamado *Bioum*.

www.nintendo.co.jp/n10/bitGenerations/index.html

¿Cuáles fueron las claves para conseguir unas ventas tan elevadas de RenderWare?
Nosotros extendimos en la industria la idea de que estamos en un negocio de entretenimiento, y que no es en tus bibliotecas donde está su verdadero valor. Creo que todo el mundo entiende que no deberíamos reinventar la rueda, si eso significa tener tecnología propia, o simplemente comprarla. Incluso en el camino hacia la próxima generación veo que cada vez más estudios adaptan su tecnología actual en vez de empezar de cero. Estamos también muy contentos de impulsar el mensaje de que el contenido es el rey, y detrás de ese mensaje hay otro: que el diseño es el rey. Necesitas contar con una plataforma reconocible y común que puedas levantar muy rápidamente, para asegurarte de que los diseñadores, los programadores y los creadores de contenido pueden ponerse en marcha.

¿Qué te inspiró para abandonar aquello y desarrollar un juego como *B-Boy*?
En FreeStyle estábamos muy interesados en el género de acción con deportes urbanos. Sentíamos que no se había representado el hip-hop con exactitud, ni en los juegos, ni en general en los medios. Cuando la gente habla del hip-hop hay esencialmente cuatro pilares: el MC, el DJ, el *graffiti* y finalmente el *breakdance*. Todo se ha representado de forma muy negativa, con violencia, tacos y todo eso, pero *B-Boy* apunta más a los verdaderos orígenes del hip-hop, a la expresión y la competición.

Se conoce poco sobre el diseño del juego, y pocos asociarían esta temática a la innovación. ¿Qué lo hace diferente?
Ha habido cierto temor de que se trate de un producto DDR. Pero es un producto tipo combo para PSP y PS2, con multijugador Wi-Fi para PSP. El control es tipo combo con pruebas de habilidades asociadas. Ejecutas tus movimientos individuales y las transiciones de un movimiento al siguiente, con el ritmo y con tanto énfasis como sea posible.

"Las oportunidades para los buenos desarrolladores son mejores que antes. Es un buen momento para trabajar como independiente en la industria"

¿Te preocupa que atraiga sólo a una parte muy marginal del mercado?
Hemos hecho frente a ese problema con la mecánica del juego: piensa en *Tony Hawk's* o en *SSX Tricky*. Casi como un *Tekken* llevado al *breakdance*, pero con un control reconocible e innovador. Cuanto más hemos conocido en el mundo hip-hop y hemos trabajado con sus estrellas, más nos hemos dado cuenta de lo enraizado que está el *breakdance* en la cultura normal. Es una oportunidad para saltar a un mercado masivo.



Para Lee fue un reto evitar el retraso entre los 800 movimientos de captura de movimiento. Cada uno de los 12 B-Boys tiene su propia animación particular.



"Es terrible. Las ventas son ridículas. Es otra bomba de Sony... Como Blu-Ray".
Alto ejecutivo de Universal diciendo lindezas a Reuters sobre el éxito que tienen actualmente las películas en UMD

"Sólo he estado [con Nolan Bushnell] una vez. Se suponía que íbamos a vernos en varias ocasiones, una de ellas para jugar una eliminatoria cara a cara en *Pong*, pero no se presentó".
Garnasutra ajusta cuentas con **Ralph Baer**, inventor de Odyssey, demostrando que el pasado no está pasado

"El problema es que cuando lo saquemos la gente va a decir: 'Vale, muy bien'. Sinceramente, en este momento lo único que queremos ya es terminarlo".
George Broussard, de 3D Realms, admite el decidido fracaso de *Duke Nukem Forever*

"Quería ser tu amigo, tu confidente, tu compañero. Pero ahora eres esa chica casera que nunca sale, y yo sigo siendo un vagabundo, llamándote alguna vez y preguntándome si es así como se sentía Abraham Lincoln. No puedo quedarme así para siempre. Te compraré un juego de cocina. O un saloncito".
Shawn Rider desahoga, vía GamesFirst!, su amor hacia su esposa en *Oblivion*, fruto de un fallo técnico



De izquierda a derecha: Pearson, el joven Plumb y, sentado a causa de su enorme altura, Boiston.

Jugadores de equipo

Los expertos de las competiciones de carreras en Live de la 360 opinan sobre el futuro de los torneos virtuales

En abril Microsoft elevó a un nivel sin precedentes su interés por la comunidad de jugadores de competición, lo que quedó de manifiesto en los marcadores de Live para la 360, y en algunas reflexiones etéreas de J. Allard sobre los torneos con cámara web y banda ancha. La compañía patrocina el evento anual World Cyber Games, convirtiendo a Windows y Xbox 360 en las plataformas exclusivas de la mayor competición de juegos del mundo. También dio el pistoletazo de salida a un torneo mundial de PGR3 (que se puede seguir en Gotham TV) que comenzó sus rondas clasificatorias en mayo, y tenía prevista su final internacional en la factoría de Lamborghini en Italia a mediados de junio. Más de 20 equipos españoles han participado en la competición. Los miembros del equipo número uno en carreras *online*, el Team Technique Racing –cuyas iniciales TTR les sonarán familiares a los jugadores más avezados de *PGR* y *Forza*–, hablan de los primeros pasos, aún algo inseguros, del juego profesional sobre consola.

El Team Technique, un equipo que por ahora se dedica sólo a juegos de carreras, nació en 2004 después de una conversación entre el técnico informático **Roger Pearson**, de 36 años, y otros dos amigos durante una carrera en el circuito de Nurburgring de PGR2. Pero fue la opción del club de coches de Forza Motorsport lo que le dio consistencia a la idea, y el TTR se empeñó en una seria campaña de reclutamiento de jugadores número uno, con el fichaje de los siete finalistas de los campeonatos británicos de *Forza*, incluido el ganador final, Adam Plumb, de 17 años. Sus miembros son ya 100, incluyendo instructores de carreras, conductores de rally, y héroes *online* como McLaren F1, el prodigio sueco de 14 años.

"Mi idea inicial era alcanzar un nivel profesional para que el equipo fuera pagado a través de acuerdos de patrocinio –afirma Pearson–. Creo que es posible, pero hace falta recorrer más camino". Mientras tanto, **Alan Boiston** (vendedor de videojuegos, antiguo presentador de un programa de juegos para la TV por cable, entusiasta de *Ridge Racer* y *Geometry Wars* y cerebro de marketing de TTR) está ofreciendo TTR a los distribuidores como unidad de prueba de elite. "Un distribuidor ya ha aceptado trabajar con nosotros –revela Boiston–. Creo que podrían hacer más trabajo en un día que un equipo de pruebas en tres semanas".

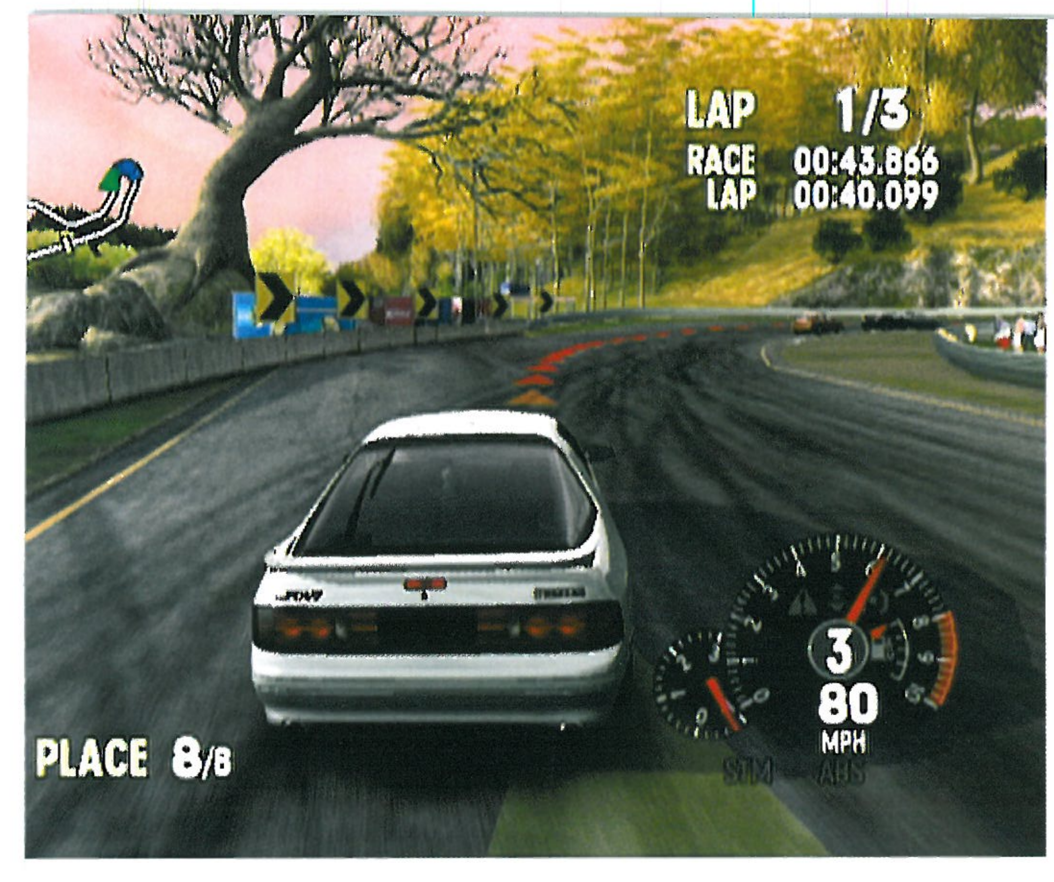
Pero la escena del juego profesional, cada vez mejor establecida en PC, afronta una transición difícil a las consolas, sobre todo porque los patrocinadores naturales (fabricantes de tarjetas gráficas y equipamiento para juegos) tienen poco mercado en ese ámbito. Y, como el TTR descubrió en el concurso Forza UK Challenge, los estándares profesionales necesarios para participar en la competición están lejos de implantarse en los eventos para consola, descuidados y muy orientados hacia el marketing.





Para TTR, la 360 es un éxito, pues disfrutan con sus arcades clásicas y su estética tipo *Geometry Wars: Retro Evolved*, y satisface su pasión por los juegos de carreras como *PGR3*.







TTR considera que los modos de espectador aún no son satisfactorios, y necesitan la aportación de profesionales. "Necesitamos técnicos que coloquen las cámaras en los juegos *online* –opina Boiston–. Hay que meter a gente de la BBC o ESPN, y poner sus logos ahí"..

"Me gustaría que hubiera sonido –afirma Plumb–. En la carrera final no había nada de sonido. Ni la opción de escoger entre tener volante o no, o un mando propio. Tenían dos series de tres unidades Xbox y no sabían ni cómo conectarlas. Me preguntaron a mí cómo se hacía".

"El evento estaba muy mal organizado –coincide Pearson–. Nadie te explicaba si podías tener el indicador de línea de carrera encendido o apagado, nadie sabía qué tipo de coche o de camión conduciría. Nuestro compañero Dunky, por ejemplo, vive mucho el sonido, necesita oír la tracción y todo eso para poder jugar bien".

"Hay una cuestión clave en estas competiciones: todas las reglas deben estar claras por adelantado –dice Boiston–. Si coges a Michael Schumacher y le montas en un Minardi que no ha pilotado nunca, y que no estuviera configurado para él, conduciría de pena y se saldría del circuito. Había gente de nivel sobresaliente en *Forza* a la que veías sufriendo para mantenerse en la carrera. Está muy bien encargar a una empresa de relaciones públicas la organización del evento. Pero en esa empresa tiene que haber gente que sepa qué necesita un jugador para rendir". Recuerda también un torneo de *Halo 2* de mucha difusión en el que se jugaba con versiones de prueba que tenían parches distintos, y las armas eran de distinta potencia.

Pearson trasladó las quejas del equipo a Microsoft, que aparentemente las ha tenido en cuenta, y se han mostrado "muy atentos" con ellos, aprovechando la perspectiva de TTR para el torneo global de *PGR3*. Todavía no están seguros de qué esperar de la final, pero confían en ganar. "Estoy seguro de que uno de nuestros chicos de Estados Unidos, Max Fatality, va a dominar el juego absolutamente", predice Pearson.

Como McLaren F1, este jugador tiene apenas 14 años, lo que suscita el problema de cómo conseguir que un tímido adolescente logre convertirse en una personalidad atractiva para los patrocinadores. Boiston le da la vuelta a la cuestión. "Mira a Kimi Raikonnen [subcampeón mundial de F1], creo que no hay nadie más aburrido. Pero como los deportistas salen en televisión, siempre cuentan con una compañía de relaciones públicas que les ayuda a desenvolverse". La solución para favorecer el prestigio del deporte virtual, opina el equipo, es la cobertura televisiva, aunque esto no suponga necesariamente que se realice una retransmisión en directo.

"Me imagino, por ejemplo, el despliegue de un canal de noticias de TV disponible en Live –sugiere

"Me imagino el despliegue de un canal de noticias de TV en Live. Así lograríamos implicar a todo el mundo. Nos gustaría poder ver entrevistas, saber qué sucede en otros juegos"

Pearson–. Así lograríamos implicar a todo el mundo La idea de tener pequeños *banners* parpadeando en la televisión no está mal, pero también nos gustaría poder ver entrevistas y saber qué sucede en otros juegos". La opinión de Boiston es aún más controvertida: "La información es importante, pero un deporte despega cuando entran en juego las apuestas, siento decirlo". Los dueños de la plataforma, sin embargo, se resisten a esta perspectiva.

¿Algún día llegarán los jugadores a considerarse deportistas? Plumb dice que no, pero Boiston comenta: "En cierto modo, no se percibe como un deporte, pero si le preguntas a un jugador de dardos o de billar que acaba de ganar 300 euros en un torneo, te podría decir: 'Yo no soy deportista, llevo jugando en el club con mi padre desde los seis años; no tiene importancia'. Pero ¿podrías ganar a ese jugador de billar? No, ni en un millón de años. Como si te pusieras a jugar ahora con Adam. Nunca conseguirías ganarle".

OUT THERE



PUJA SILENCIOSA

No es frecuente encontrarse en eBay una subasta que ofrece "Extintor manchado de sangre y bilis", y todavía es más raro que la gente se pelee por pujar por él; pero lo cierto es que poco después del lanzamiento de la película, los fans de *Silent Hill* encontraron en la web un gran surtido de material oficial. Aunque por suerte los objetos subastados no estaban llenos de bilis, no todos prometían estar limpios de sangre, entre ellos la rebeca de la actriz Rose. Otros objetos subastados fueron las decrépitas muñecas causantes del horror, mapas de *Silent Hill* y, por supuesto, los pupitres, pero lamentablemente ni un solo radiotransistor detector de presencias.

● www.ebay.com

Silencio roto

La adaptación de Christopher Gans abre la boca y revela lo que ofrece como película

Qué molesta más a un crítico de cine, que el público lo ignore o que lo haga el propio Hollywood? A finales de julio llegará a España, pero antes de su estreno mundial, en abril, la película se unió al puñado de títulos que han roto la tradición de pases previos para la prensa especializada, utilizando la manida excusa de que su prioridad es el público. De ese puñado de películas, exceptuando alguna rara joya, la mayoría ha recibido críticas despiadadas.

La excusa fue que, igual que la reciente avalancha de películas dirigidas al fundamentalismo religioso bíblico de los Estados Unidos, sólo la apreciará un público muy específico. Rose, una mezcla de las protagonistas de la serie, interpretada por Radha Mitchell, tiene serios problemas con su marido, Chris (Sean Bean), por el sonambulismo de su hija Sharon. ¿Por qué se siente atraída por el borde de una cascada cercana y se despierta frenética gritando: "Silent Hill"? ¿Cómo puede curarse? La respuesta está, como siempre, en Google: una ciudad minera abandonada, desolada por incendios que todavía arden bajo sus calles.

La sala reconoce lo concienzudo de las escenas, entra en trance y ahoga, sin poder evitarlo, un grito al llegar al clímax y en el resto de la proyección se extiende un embarazoso silencio



Podrás reconocer algunos momentos de los dos primeros juegos que te inquietarán, o te causarán una apoplejía por la empalagosa sobreabundancia de efectos.

Mantener (o al menos seguir de cerca) las indicaciones de Yamaoka es todo un detalle, aunque se estropea porque da una visión heterodoxa del mundo de *Silent Hill.*

Chris vuelve a casa y descubre que la madre y el niño se han ido; ellos ya están al otro lado.

En la primera mitad hay una cautivadora expedición por lo desconocido, con tramos de terror perfectamente adaptados. Los personajes son impulsivos y actúan de la manera insolente que cabría esperar. La sala reconoce un trabajo concienzudo; hay un murmullo. El público entra en trance y ahoga, sin poder evitarlo, un grito al llegar al clímax de batalla de Pyramid Head. En el resto de la proyección reina un embarazoso silencio.

Al fin y al cabo se trata de una película en videojuego, creada indirectamente por los fans. Pero el resultado se ve afectado negativamente por la religiosa fidelidad que los seguidores demandan, parte debido a los crímenes de Paul Anderson y en parte a un exceso de fe en la propia fuerza de *Silent Hill.* El diálogo, extraído del juego, rezuma un sabor áspero en boca de los actores profesionales. Tiene la duración adecuada para el cine (aunque demasiado larga), pero el guión –resumido de los acontecimientos de los dos primeros juegos– raya en lo cómico, y a veces cae en el estilo de los Monty Python. Todavía peor es una concesión hecha por el estudio: la inclusión de una tercera visión de *Silent Hill.* Sean Bean sucumbe a todo un ejercicio de redundancia.

Este iba a ser un testimonio crucial para dirimir el juicio de películas contra juegos, y la trágica conclusión es que hace que la acusación suba al estrado como imputada. Es una obra maestra de adaptación visual, en la que te echas atrás en la silla, más que tener miedo, y no siempre por las razones adecuadas. Será recordada como menos mala que *Resident Evil,* y constituye la prueba perfecta de que sólo hieres a quienes amas.



Hace ya un tiempo que Sega se cayó de la lucha, pero la batalla por la hegemonía en el mundo de las consolas no ha perdido fuerza. Las tres empresas que participarán en la nueva generación (Sony, Nintendo y Microsoft) han apostado fuerte.

COSAS SOBRE Japón

La remontada de Wii

Nacho Ortiz, jefe de redacción de la revista electrónica MeriStation.com

Los acontecimientos que se han producido en California durante el E3 han dado un vuelco importante al mapa de la nueva generación. Como si fuese el antes y el después de un debate televisivo cara a unas elecciones presidenciales, PlayStation 3, Wii y Xbox 360 han replanteado su percepción y valoración en el usuario tras la feria de ocio electrónico más importante del sector. Los consumidores japoneses no han sido la excepción y también han modificado sus preferencias.

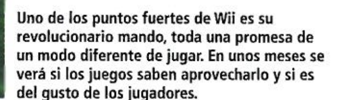
Famitsu, la revista con más tirada de Japón –80.000 ejemplares sólo en su edición Weekly– ha publicado unas reveladoras encuestas. Si comparamos el sondeo con otro realizado por la misma publicación hace nueve meses, se aprecia que la Revolución que Nintendo abandera ha tenido más repercusión de lo que sus rivales tenían previsto.

En septiembre de 2005, recién acabado un Tokyo Game Show donde Satoru Iwata mostró por primera vez el 'revomando', *Famitsu* encuestó a 2.000 usuarios japoneses sobre sus preferencias de compra en cuanto a consolas de nueva generación. El 64 por ciento se decantó por PS3, el 36 por ciento optó por una entonces semidesconocida Nintendo Revolution, mientras que el 24 por ciento apostó por Xbox 360 –esto último algo incongruente con la realidad que allí viven los gaijin de Microsoft–. Las preferencias estaban claras; seis de cada diez japoneses elegían PlayStation 3 como plataforma de juegos. Los puntos que marcaban la diferencia fueron sus características técnicas, su catálogo de juegos y la retrocompatibilidad. Aun así, los nipones –gente visionaria– ya percibían que la consola no iba a ser barata. Así y todo, el panorama pintaba bastante bien para Sony.

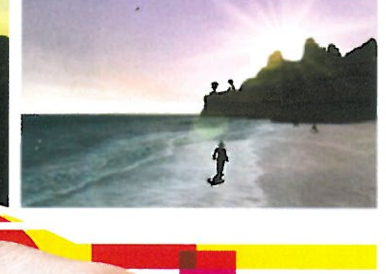
Los costes de producción son altos y el padre de PlayStation tiene toda la razón en afirmar que, comparada con los primeros reproductores Blu-Ray domésticos, la PS3 será una opción económica

Ahora, tras un E3 donde PS3 ha dejado muy fríos a todos los que esperaban que cuajasen las promesas que Kaz Hirai, Phil Harrison y Ken Kutaragi hicieron el año pasado en su espectacular conferencia previa, la situación ha cambiado. Nintendo ha mostrado innovación y Microsoft madurez. Mientras que lo segundo –lamentablemente– equivale a algo casi estéril en Japón, donde la inherente resistencia nipona a lo foráneo cierra muchísimas puertas, la nueva propuesta que llega desde Nintendo ha encandilado a los japoneses. *Famitsu* ha publicado una nueva votación, esta vez realizada *online,* donde sus lectores escogieron a su consola como la más valorada tras el E3. El 66,8 por ciento elegió a Wii como la que más interés despierta, seguida por un 21 por ciento para PlayStation 3, un 7,2 por ciento para Xbox 360 –lo que se ajusta bastante más a la cruda realidad– y





Uno de los puntos fuertes de Wii es su revolucionario mando, toda una promesa de un modo diferente de jugar. En unos meses se verá si los juegos saben aprovecharlo y si es del gusto de los jugadores.





un 3 por ciento que se inclinaba por Nintendo DS, imparable tras la salida de su edición Lite.

Las tornas han cambiado, ha habido remontada. El mérito es tanto de la acertadísima estrategia que Nintendo ha seguido con Wii como del precio de PlayStation 3; al 88,4 por ciento de los votantes japoneses les parece caro frente a menos del 1 por ciento que la considera barata. Ken Kutaragi defendió el coste de su nueva creación hace unas semanas: "PlayStation 3 no es un juguete". Los costes de producción son altos y el padre de PlayStation tiene toda la razón en afirmar que, comparada con los primeros reproductores Blu-Ray domésticos, la PS3 será una opción económica. Aun así no deja de ser una inversión fuerte, difícilmente al alcance de los bolsillos del mercado de masas, que encontrarán más asequibles los 25.000 yenes que costará Wii e incluso los actuales 37.795 que cuesta la versión completa de Xbox 360 tras su relanzamiento.

Zelda Twilight Princess, Dragon Quest Swords, Super Smash Bros Brawl, Super Mario Galaxy y un futuro –aún no mostrado– *Resident Evil* son los títulos que tienen la culpa de que Wii haya convencido en Japón; todos ellos ocupan puestos en el top 10 de los juegos más esperados. Allí también aparecen *Final Fantasy XIII, Metal Gear Solid 4 o Monster Hunter 3,* con los que Sony deberá recortar distancia –especialmente los dos primeros–, y en décima posición, *Halo 3,* un agridulce reconocimiento a la insistencia de Microsoft.

El próximo Tokyo Game Show se antoja decisivo para la futura batalla. Los dos principales contendientes juegan en casa. Será la primera vez que los japoneses prueben Wii, algo que puede encumbrarla todavía más o quizá –tampoco hay que descartarlo– decepcionar. Y es que, para juzgar subjetivamente este fresco e interactivo producto, para bien o para mal, es necesario jugarlo. Habrá que estar atento a las opiniones que llegarán en septiembre desde el país del sol naciente; al fin y al cabo, son siempre un termómetro muy revelador y, como comentaba antes, visionario.

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

God Hand

PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** CAPCOM



Fresas gigantes que flotan, lavaderos de hierro que caen, enanos cabreados que quieren patearte la entrepierna. Este nuevo título de Clover para la PS2 da un visto bueno celestial a la sensatez.

Guitar Hero II

PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** RED OCTANE



Que no cunda el pánico, son números romanos y no de un once. Todo indica que Harmonix la va a armar en noviembre, cuando lance la última gira del líder del grupo, sus canciones y ritmos.

Rayman 4

PLATAFORMA: VARIAS **DISTRIBUCIÓN:** UBISOFT



Lo nuevo de Michel Ancel enfrenta al desmembrado aventurero contra una horda de demoniacos conejos. Para el público más joven. La expectación está más en la versión de la Wii.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** EA



Los esfuerzos del equipo de Los Angeles de EA con *Generals* y *Zero Hour* han dado al padre del género un digno sucesor. Pero ¿es el precedente *Rise Of Legends* algo que ningún RTS superará?

Duke Nukem Forever

PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** 3D REALMS



¿Ya toca revisión? Los informes sobre el reino del FPS en 3D lo catalogan como parte de un juego aún sin acabar, lo que nos lleva a cambiar la definición de "preocupado" a "preocupante".

Ace Combat X: Skies Of Deception

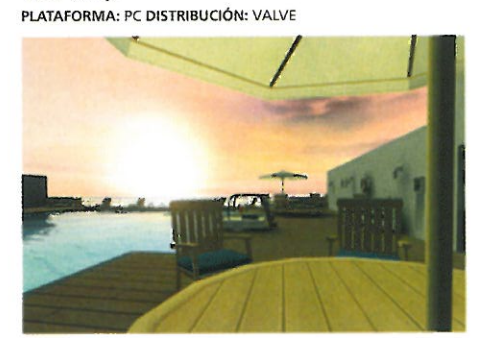
PLATAFORMA: PSP **DISTRIBUCIÓN:** NAMCO



Puede que el Over G de Taino no haya logrado las metas más técnicas en la simulación aérea, pero el retoño de Namco viene pisando fuerte. ¿Tendrá la misma gracia de movimientos?.

The Ship

PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** VALVE



Después de haber conseguido reconocimiento por algo más que por sus cambios, la historia de detectives de *Half Life* está a punto de salir con Steam. Puedes adquirir el beta original.

Gitaroo-Man Live

PLATAFORMA: PSP **DISTRIBUCIÓN** KOEI



El anuncio de la versión para la portátil del juego de Inis llega a última hora como el lanzamiento japonés del mes. Tal vez conviene un pequeño reajuste para contrarrestar el miedo escénico.

Paradise

PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** UBISOFT



Benoit Sokal deja atrás *Syberia* para quedarse en el hemisferio de los "señala y pulsa". Las opciones tienen gran importancia para resolver los puzzles, así como un segundo personaje jugable.



JUEGO DEL MES EN INTERNET

Troy

www.experimentalgameplay.com/game.php?112423

Un ARG (Alternative-reality Game) excepcionalmente siniestro, concebido como parte del siempre fructífero Experimental Gameplay Project, la apertura de *Troy* dice más sobre los jugadores que sobre el juego en sí. Siguiendo la consigna central del proyecto ("quebrantar") su página inicial presenta a los jugadores con un error 404. Aquellos con una vena inteligente y atrevida lo toman como un desafío directo, mientras que los más modestos y confiados han llegado a la prematura conclusión de que la experiencia en sí no vale la pena. En *Troy* los jugadores no son elementos de algo más grande, como en otros ARGs. En vez de eso, deben convertirse en agresores y violadores, y escudriñar la vida personal de un segundo jugador que permanece ignorante. Aunque breve, el equipo de desarrolladores era como un solo hombre, y había restricciones en las pautas del proyecto (*Troy* se desarrolló en sólo cuatro días), se trata de un juego fascinante sobre moralidad. Su impacto, sin embargo, se suaviza con la promoción, que te hace desear ser el primero en darle a ese enlace roto inicial.

BEST BUY
Consumer Products

Dale juego a tu sonido

www.bestbuy.es

Easy Sound DECO Wireless

Equipo de sonido 5.1 con altavoces traseros inalámbricos.

- Con Easy Sound DECO Wireless se puede dotar de genuino sonido 5.1 al reproductor DVD, consola de videojuegos u ordenador doméstico.
- Conexión inalámbrica con el par de altavoces surround para evitar la instalación de antiestéticos cables largos en el hogar.
- Easy Sound Cinema DECO incorpora dos altavoces frontales de 10 W, un altavoz central de 10W, dos altavoces surround de 10W, y un altavoz Subwoofer integrado en la unidad principal de 35 W. La potencia RMS del equipo es de 85 W.
- El equipo cuenta con un decodificador que recrea auténtico sonido Dolby Digital, para disfrutar del mejor Cine en Casa. Entradas 5.1 analógicas y digitales - coaxial y óptica
- Práctico mando a distancia incluido.
- Amplificador y decodificador integrados en el altavoz Subwoofer.

PVPr 179.99 € / 29.947 pts

Easy Sound Stick '06

Reproductor MP3 / WMA disponible en 512 MB, con radio FM incorporada y pantalla Dot Matrix.

PVPr 44.99 € / 7.485 pts

Easy Sound Machine Cool

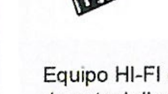


Radio CD portátil compatible con MP3, incluye sintonizador de radio AM / FM y asa ergonómica de transporte.

PVPr 39.99 € / 6.653 pts







Equipo HI-FI de sobremesa CD/MP3 de actual diseño y compacto tamaño con mando a distancia y radio FM.

PVPr 54.99 € / 9.149 pts



902 408 408
info@bestbuy-int.com
www.bestbuy-int.com
www.tiendabestbuy.com



Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + buscados de **Edge**

Enemy Territory: Quake Wars



Todavía estamos disfrutando de las replicas de *Battlefield*, pero el epicentro del siguiente temblor de este juego *online* estará en otro sitio. Que tiemble tu bolsillo.
PC, ACTIVISION

Scarface: The World Is Yours



Cuando se habla de adaptaciones de películas, se olvida fácilmente el buen trabajo que hizo Radical con *Hulk*. ¿Se destruirá también el volátil mundo de Tony Montana?
PC, PS2, XBOX, VIVENDI

New Super Mario Bros



En el GDC nos dejó con ganas de más. Es pronto para saber si será todo lo que prometieron, pero está garantizado ese momento inicial de familiar intoxicación.
DS, NINTENDO

El Hada Padrino

¿Y si alguien te concediese todos tus deseos de jugador?

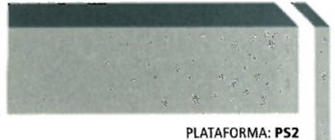


Si tú, como empresa, tienes como punto de referencia de calidad *Resident Evil 4*, ¿qué más tendrás que conseguir la próxima vez?

Dando por hecho que en el mundo del videojuego se deben cumplir todos tus deseos, es increíble cuantas veces te quedas pensando "Ojalá". Ojalá los desarrolladores no dejaran de lado las viejas consolas en cuanto otras más nuevas y brillantes salen al mercado. Ojalá no buscaran tanto el fotorrealismo y exploraran las infinitas posibilidades de otros estilos visuales más creativos. Ojalá supieran combinar las tendencias de los dos estilos más tradicionales, el oriental y el occidental. Ojalá supieran aprovechar las películas para enriquecer los juegos, en lugar de adulterarlos. Ojalá se pudiera reproducir la intensidad de los viejos clásicos en los juegos modernos, tanto en aspecto como en la forma de jugarlos. Pero, si echas un ojo a la sección Lo Más de este mes, podrás ver que todos esos deseos se engloban en uno solo: ojalá más estudios fueran como Capcom.

Tan pronto como el prestigio de los juegos de la PS2 empieza a agotarse, el atractivo de Okami brilla con fuerza, más todavía cuando se trata de su asombrosa dirección artística. Defendiéndose sin esfuerzo ante los éxitos mucho más fríos de los juegos para la 360, su irrealidad es luminosa y atractiva. Pero si quieres algo de *hardware*, *Lost Planet* une la laboriosidad de un enjambre de insectos de los juegos de acción japoneses con la acción pura y dura de los occidentales. Y, en un mes donde *Silent Hill* ha echado más leña al fuego existente en la relación entre juegos y películas, *Dead Rising* llega para demostrarnos que una inteligente inspiración y una clara ejecución pueden llegar a ser una muy buena pareja. Finalmente, *Ultimate Ghosts'n'Goblins* para la PSP nos hace ver que todo lo viejo puede ser nuevo otra vez, y que la fidelidad no tiene por qué sacrificarse en aras de la frescura.

Capcom, por otro lado, no tiene el monopolio de cumplir estos objetivos, pero, de momento, sí lo tiene en demostrarlos con intensidad y coherencia. Las dos decisiones estratégicas más importantes que ha tomado en los últimos años (la primera, la explosión de creatividad que supuso Capcom Five, y la segunda, al mirar hacia los mercados occidentales en busca de éxitos financieros y creativos) han dado lugar a una cartera de juegos que hace justicia a unos creadores visionarios y unos equipos con mucho talento. Eso es lo que convierte un "ojalá" en un esperanzador ¿qué va a ser lo próximo?



PLATAFORMA: **PS2**
DISTRIBUCIÓN: **EA/CAPCOM**
ESTUDIO: **CLOVER STUDIO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **YA A LA VENTA EN JAPÓN, POR CONFIRMAR EN ESPAÑA**

Okami

Esta aventura ecologista de Clover supone el cuarto lanzamiento con éxito del estudio y un nuevo romance con el público



El mundo está a tu merced, ya que puedes pintar otra vez el sol en el cielo si ha caído la noche. Más tarde, Ameratasu adquiere el poder contrario de dibujar la luna e invocar la noche.







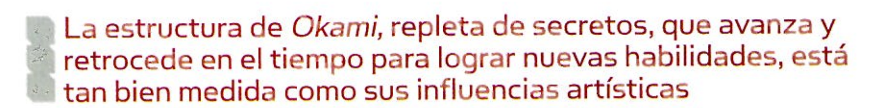


Puedes emplear la felicidad que las buenas acciones de Ameratasu generan en aumentar su energía. Para conseguir felicidad extra, localiza y alimenta la vida salvaje que hay en su vasto mundo.

Hay que empezar hablando de los gráficos, vamos, como siempre: el estilo de *Okami* es su sustancia misma, y esa sustancia se ha ido fortaleciendo gradualmente durante un camino de perfeccionamientos y mejoras. A pesar del peso que tiene la caligrafía japonesa en su concepto (como la filigrana de la textura apergaminada de la imagen, que se hace visible cuando la luz brilla más, o las distintas formas en que las sombras se proyectan cuando corres), ver el juego sobre papel no le hace justicia. Clover se ha dado cuenta de que la PS2 tiene más capacidad para el tamaño que para el detalle, y por eso ha dibujado casi cada fragmento del mundo de *Okami* hasta conseguir unas impresionantes vistas panorámicas.

Por si recorrer esos paisajes dentro de la piel de un animal sin vida no fuera lo bastante impresionante, la calidad de *Okami* permite mantener al juego a ese mismo nivel. Aunque usar un lobo como héroe es una coincidencia anecdótica con *Legend of Zelda: Twilight Princess,* la atención que Clover ha prestado a los trazos básicos de la serie de Nintendo hace pensar en un intercambio de ideas kármico. La estructura de *Okami,* de ritmo tranquilo, repleta de secretos y que avanza y retrocede en el tiempo para darte acceso a nuevas habilidades, está tan bien medida como sus influencias artísticas. Pero el espíritu del juego es puro Clover. La importancia del fondo legendario del juego está suavizado mediante gags visuales y juegos de palabras. Por si fuera poco, es un reflejo de Viewtiful Joe al modificar la fluidez del juego al jugarse a base de trazos.

Como corresponde a una diosa del Sol (o a un usuario de videojuegos), Ameratasu tiene el poder de detener el movimiento del mundo en cualquier momento: al alejarte del entorno, verás que está siendo pintado, lo que te permite añadir tus propias pinceladas de tinta. Pintarrajea el suelo y florecerá; dibuja una línea sobre los objetos y se partirán limpiamente en dos. Al principio, todo gran poder no conlleva ninguna responsabilidad, y la tentación de talar árboles y desperdigar posesiones es irresistible e incluso el juego te anima a hacerlo. Pero el ansia de destrucción se convierte en un delirio creativo cuando consigues poderes de construcción –dibujar un sol en el cielo te permite definir a voluntad el ciclo día-noche–. Aunque algunas técnicas de pintura necesitan un apoyo (como flores de loto flotantes para crear puntos de agarre), hay cierto margen para la improvisación: dibujar un trazo ondulado en lugar de una funcional línea recta, hacer saltar a Ameratasu del agua antes de invocar un nenúfar en el que aterrizar...



La estructura de *Okami*, repleta de secretos, que avanza y retrocede en el tiempo para lograr nuevas habilidades, está tan bien medida como sus influencias artísticas

Las batallas te invitan a explotar aún más tus ventajas divinas, usando las técnicas de pintura para duplicar o triplicar tus poderes de combate. Algunas tienen aplicaciones evidentes: las líneas rectas cortan a todos los enemigos que alcance el trazo, y puedes recrear bombas (también utilizadas para echar abajo paredes resquebrajadas) con una pincelada antes de lanzarlas sobre los enemigos parapetados. Otras son más divertidas, como hacer brotar árboles para rechazar a los enemigos, formar una fugaz barrera que pare los





Los trazos pueden rematar a un samurái o crear un camino a un punto de agarre. Cada vez que lo intentes –aunque la línea no llegue al lugar que necesitas– reduce la provisión de tinta de Ameratasu.





Otros miembros de la familia animal celestial te ofrecen nuevas técnicas de dibujo. Llegan de maneras muy distintas tras trazar su signo astral en el cielo nocturno.

Trazo rápido

La mayoría de los personajes secundarios de *Okami* necesitan ayuda: algunos a través de misiones sencillas, otros con minijuegos. Un personaje recurrente, un espadachín acabado que se cree el héroe de la historia, requiere una intervención divina mediante escenas de vídeo tipo QTE (Quick Time Event); responde a sus ineptos mandobles con cortes dibujados. De la misma manera, los combates contra los jefes radican en usar los trazos con el ritmo correcto para revelar su punto débil.

proyectiles o manchar la cara de los soldados rasos. La habilidad Stylish Calligraphic Action (acción caligráfica con estilo) no tiene más finalidad que tu propia satisfacción, lo que lleva a la improvisación más desatada.

Los combates prueban que *Okami* no sería un juego vacío sin su nivel gráfico: aunque difícil de dominar al principio, el sistema tiene la profundidad de los trabajos previos de Hideki Kamiya en *Viewtiful Joe* y *Devil May Cry*. Sólo encadenar ataques combinados en los primeros instantes ya es una delicia (y, a esas alturas del juego, Ameratasu no es capaz de hacer mucho más), pero es que puedes aprender movimientos y combos más avanzados, además de encontrar nuevos escudos, collares y espadas para reemplazar el escudo llameante... o complementarlo. Las armas del collar-látigo te permiten ataques a distancia, mientras que los escudos no sólo bloquean, sino que también sirven para lanzar rápidos y letales contraataques.

Visto en acción, este título resulta un intento muy sólido de alcanzar todos los posibles estilos de juego y unirlos en un mundo tan impresionante que cada momento es una recompensa. No tiene demasiadas debilidades, y puede que ni siquiera lo sean: en la primera parte del juego, la dificultad está bajo mínimos (aunque eso puede mejorar), hasta el punto de que la mayoría de los jugones no necesitará la energía que Ameratasu almacena comiendo. La lista completa de misiones opcionales de *Okami* es extensísima, así que los maniáticos de completar los juegos no deberían confiar en que de sus 60 horas de reconocimiento se vayan a pasar 20 traspuestos por su belleza. Eso sí, a pesar de la confianza que Clover tiene en que cada usuario busque su propio estilo de juego, hay un goteo constante de tutoriales sobreprotectores, que te llevan de la mano del compañero insecto de Ameratasu. A pesar de ser un juego del que siempre se habla partiendo de sus gráficos, *Okami* prueba que Clover no es sólo un estudio de diseñadores. Emana tanta confianza en su dominio del estilo tradicional del videojuego japonés como del estilo tradicional artístico japonés: una fortaleza que puede suponer el inicio del género de los juegos sobre diosas.

Una interfaz se deslizará en la inmaculada vista de *Okami* a la más mínima provocación, y el menú que aparece al presionar Start es demasiado denso, hasta para lo habitual en Capcom.



Aunque debes seguir unas normas para transformar un entorno yermo en otro frondoso, no puedes evitar sentirte responsable por devolverle su belleza al mundo: te sentirás como un dios.



PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **CAPCOM**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **PRINCIPIOS 2007**

Lost Planet

Con la esperanza de descongelar su reputación en Japón, los tiros de Inafune calientan la 360



La colección de animaciones y poses de Wayne son mucho más naturales que las de otros juegos. Cuando le das la vuelta 90 grados, gira su torso y sólo adelanta los pies cuando ya no puede estirarse más.



Las armas de los Trajes Vitales –pistolas, escopetas, lanzacohetes y similares– son añadidos atractivos tanto si los llevas como si no. El errante Wayne puede llevarlos consigo a pulso si lo desea el jugador, pero, como es natural, esto afectará seriamente a su movilidad.

Los círculos de la 360 no les dicen nada a los nipones. Sin embargo, para Keiji Inafune y su equipo de magos del Production Studio 4, el "círculo de luz" de Microsoft es una lente más amplia que les permite fotografiar imágenes interactivas mayores. La visión que tiene *Lost Planet* de la belleza, las bestias y la lucha del hombre contra la naturaleza lo sitúan junto a *Onimusha* como el producto más pintoresco del repertorio de su productor. Si *Dead Rising* está llamado a ser el título de culto de 2006, no hay duda de que *Lost Planet* será el superventas testosterónico de la temporada posnavideña. Protagonizado por el actor coreano Lee Byung-Hun, su elenco de ágiles robots, bandidos nómadas e insectos gigantescos es una fuerza invasora tanto en el este como en el oeste. Pero, aunque el diseño visual y narrativo pretende llegar a un público global,



un primer vistazo ya revela que será su ejecución la que lo convertirá en un exitazo.

Se han mezclado un puñado de referencias pop en el puchero de *Lost Planet:* robots parecidos a los de la película *Appleseed,* de Masamune Shirow; un terreno helado inspirado en *La Cosa* de John Carpenter; y un aire hollywoodiense que James Cameron aplaudiría. Pero, a diferencia de *FEAR,* el respeto que Inafune siente hacia sus ídolos resulta un tanto vago, ya que hace referencias indirectas a sus trabajos en lugar de plagiarlos sin ambages. El juego transcurre en una tierra yerma sembrada de reliquias de personas desaparecidas: una especie de Tierra arrasada (aunque nadie lo ha confirmado todavía). Las bandas de supervivientes luchan entre ellas para controlar las escasas reservas de energía térmica que quedan en el planeta, necesarias para mantenerse con vida. Los parecidos con *Onimusha,* que ya se hicieron evidentes en el primer tráiler, donde se veía al actor oriental contratado y un edificio parecido al Arco de Triunfo parisino, se acentúan con la posibilidad de absorber la energía de los contenedores y de los enemigos vencidos, y se asientan definitivamente al ver el aspecto de los contrincantes. Los humanos no son los únicos que compiten en esta tierra moribunda.

Las bandas de supervivientes luchan entre ellas para controlar las escasas reservas de energía térmica del planeta, necesarias para mantenerse con vida

Las luces de los *checkpoints* o los objetos enterrados requieren que estés un rato pulsando botones antes de activarse. En esta versión en particular no parece haber secuencias QTE, aunque después de su inclusión en *Resident Evil 4* sería absurdo descartarlas.



Se han unido los genes de las criaturas más impresionantes de *Devil May Cry,* los Genmas insecto de *Onimusha* y, casi no hace falta ni mencionarlo, las hordas insectoides de *Starship Troopers* para crear una plaga acorazada conocida como los Akrid. Mientras los más pequeños atacan en masa, los mayores ejercen como jefes, y todos ellos comparten un punto débil: los sacos de energía térmica que evitan que sean un cadáver helado. En *Lost Planet* da la impresión de que cada

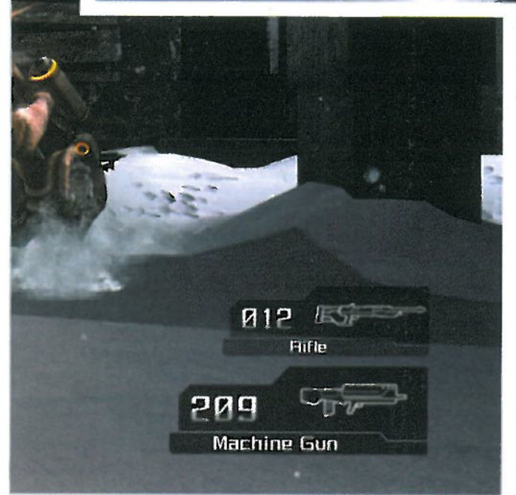


Los zánganos Akrid ofrecen una buena variedad de puntos débiles si eres perspicaz y sabes verlos. Puedes acabar con sus piernas, y se quedarán trastabillando en la nieve. Un tiro en su mochila de energía térmica los helará antes de que los destroces en pedacitos con un segundo tiro.



Conexión de hielo

Inteligentemente, Inafune está priorizando la mecánica y la trama del juego por encima de las máximas técnicas de la familia Xbox 360, pero *Lost Planet* no pierde de vista sus posibilidades prácticas. Va a contar con un amplio modo multijugador que enlazaría perfectamente con la mecánica de sus duelos de robots y sus intercambios de plomo. Aún están por cerrar los detalles de los distintos tipos de juego, pero la compatibilidad con Live será alta, e incluso están pensado en permitir contenidos descargables. No es difícil imaginar una experiencia al estilo de *Outtrigger*, basada en zonas de jefes finales y un buen nivel de juego, aunque no estaría mal algo más que el típico Deathmatch.





Se le pueden añadir dos armas a un Traje Vital, asignándolas a un gatillo. Una retícula clara se asegura de que siempre sepas la munición que te queda, y las recargas te ayudarán a que tus sentidos se mantengan activos.

uno de sus habitantes vive pendiente del reloj, y el gusto de Inafune por esta idea se concreta en otra referencia cinematográfica, el uso del entorno como adversario cruel. Tres indicadores, que controlan la temperatura del aire, la salud y las reservas de energía térmica, determinan la prisa que debes darte en cumplir cada nivel, y como la mayoría del tiempo el juego no permite otro método para avanzar que vaciar tus reservas de plomo, puedes estar seguro de que pasarás mucho tiempo intentando conservar la dichosa energía térmica.

Los autores de *Lost Planet* saben que los combates rápidos necesitan controles ágiles, lo que es tranquilizador, habiendo visto antes los pasos tan lentos del héroe Wayne con los Trajes Vitales que lleva. Independientemente del vehículo que uses (tus propios pies o los robots), un toque al gatillo te gira 90 grados, pudiendo recurrir a ello siempre que las circunstancias lo requieran. La cámara alejada y la retícula, al estilo de *Ghost Recon: Advanced Warfighter,* consigue que puedas apuntar con precisión y sencillez, y el manejo a lo "cargar y disparar" de las armas estándar del juego une los botones normales con los modos de disparo múltiple. Los Trajes Vitales, que encuentras en oportunísimos lugares de cada nivel, son realmente pesados, pero no tienen mayores complicaciones. Parecen ser ligeros tanto para apuntar como para realizar los vuelos cortos que permiten algunos modelos, sin perder nada de la capacidad letal que el armamento disponible sugiere.

Todo esto es lo que se ve en los dos niveles que ya están disponibles, ya que el juego no estará listo hasta finales de año, al menos. El juego está avanzando también en el otro objetivo de Inafune: subir el nivel del espectáculo videojueguil. *Lost Planet* es ya una excelente muestra de la capacidad de la Xbox 360 y una buena demostración para futuras ferias, sin que sea necesario advertir que es un producto sin terminar.

Aunque el juego es selectivo a la hora de asignar posibilidades de destrucción al entorno, se explaya con los efectos geométricos y de partículas. Los escenarios nevados dan a los desarrolladores contínuas oportunidades para incluir vida en la pantalla, con copos de nieve cayendo de los tejados, serpenteando suavemente en el aire o levantándose del suelo al pisarlos. Las congelaciones permiten aprovechar cada truco de iluminación que los juegos han empleado hasta ahora.

Pero aún queda mucho por conocer. Production Studio 4 ha preparado los decorados, equipado a los actores y diseñado los efectos; lo que queda es sacarle punta a la historia y mejorar la rigidez de la acción. La habilidad de Wayne de agarrarse a las elevaciones cercanas le da cierta libertad en el diseño de niveles, pero es cuestionable la mecánica de los combates que ofrece por el momento. La potencia de fuego es emocionante, y tiene elegancia, aunque a veces le cuesta, pero con los continuos ataques de engendros Akrid, los tiroteos en círculo y las emboscadas de piratas, ¿dónde va a caber el resto de un relato redondo?



PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SIN CONFIRMAR**
PRODUCCIÓN: **PANDEMIC**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**

Mercenaries: World In Flames

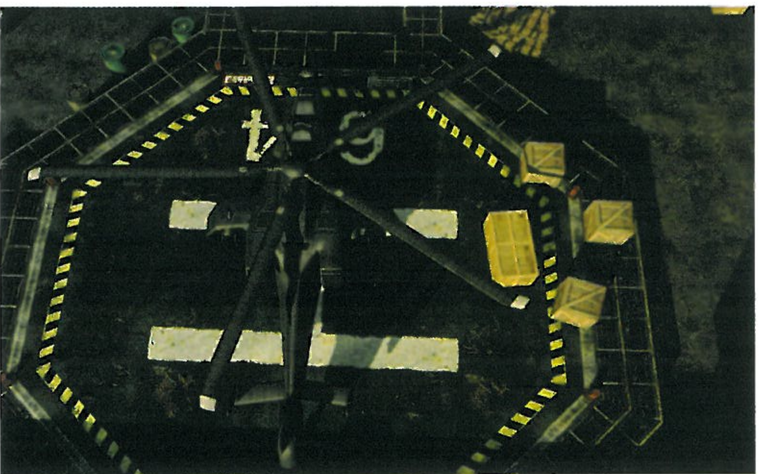
Destruye a todos los humanos, plantas, animales, vehículos, edificios, muebles, obstáculos, combustibles, comestibles, rocas, euros...

"Siempre quisimos que *Mercenaries* fuera un juego de nueva generación", admite Josh Reshnick, presidente de Pandemic. "La clave es sencilla: cuantos más detalles podamos incluir, más divertido resulta. Acabo de destrozar toda una ciudad con un detalle impresionante, en una versión de prueba del juego y aún tengo el corazón a cien. La cantidad de destrucción que se puede provocar con este nuevo sistema es, sinceramente, apabullante".

El año pasado consiguió la mayor libertad vista hasta el momento para provocar el caos dentro de su género, pero está claro que *Mercenaries* no ha perdido su aptitud para romper los límites. Pero la reciente asociación de sus desarrolladores con Bioware ha llevado a la decisión de mantener el mismo y simple credo. Primera regla: todo el mundo paga. Segunda regla: todo el mundo intenta no pagar. Tercera regla: ver primera regla. Obsesionado por volar el mundo real, el debut de la serie se presentaba como un atractivo manual sobre cómo debían ser los juegos en el futuro, explotando la física y repletos de espectáculo. Pero aquel título no es irreprochable para su creador.

"Estamos muy contentos de lo que conseguimos. *Mercenaries* fue el número uno en ventas, series aparte, de 2005, lo que nos

> "Cada vez que añadíamos algo –como los ataques aéreos o el envío de ayuda– hacíamos un esfuerzo extra para pensar en cómo lograr que funcionara siempre"



emocionó intensamente. Aunque reconozco que me duele cada vez que vuelvo a jugar: podríamos haber mejorado tantas cosas... Una de las mayores críticas que nos llevamos fue acerca del nivel de la ficción. Creo que el primer juego partía de una premisa potente –"¡Cabezas nucleares en Corea del Norte!"–, pero no supimos hacer el mundo lo suficientemente profundo, sofisticado y fascinante. Queremos mejorar esa área.

Y también para Sony, por lo que parece. Aunque nadie ha confirmado aún una exclusividad a largo plazo, el desarrollo de *World In Flames* se está centrando en PS3 como principal campo de batalla. Sus desarrolladores, que están trabajando sobre una premisa directa y algo tópica ambientada en una Venezuela rica en petróleo e inmersa en guerras, ven la nueva generación de *hardware* como una excusa para ir más allá de la idea del juego de acción, y para lograr lo que llaman un "mundo de acción". El motivo de esta pirueta cara al público es que, mientras un "juego" necesita un guión, y por lo tanto límites, un "mundo" puede combinar momentos de acción inesperados, creando un efecto de realismo mucho mayor.

Resnick amplía: "Empezamos por insistir en que todo fuera de uso común. Cada vez que añadíamos algo –como los ataques aéreos o el envío de ayuda– hacíamos un esfuerzo extra para pensar en cómo lograr que funcionara siempre, no sólo en un instante de guión. El juego rastrea montones de información sobre lo que haces, cómo lo haces y a quién se lo haces, y hace que el mundo responda. Usamos el término "reactividad" para expresar esa idea: un mundo que responde a prácticamente todo lo que hagas. Algunas respuestas son inmediatas y divertidas, como cuando un civil te regaña por haber tirado al suelo su comida, mientras otras son a largo plazo, como un aliado recompensándote por los servicios prestados, por ejemplo".

Es de esperar que, al ampliar el alcance del juego original en cuanto a personajes interdependientes y aislados, su representación



La economía revisada de *World In Flames* consigue que los aliados ya no estén solos a la hora de dar recompensas por misiones importantes. Cualquiera de los bandos puede ofrecer dinero para que desaparezcan del mapa sus enemigos. Los que lleven más papeletas para ser el blanco más popular serán acosados por múltiples asesinos potenciales.



Amad al marciano

A pesar de su tono travieso y caricaturesco, la acción con entornos abiertos de *Destroy All Humans* de Pandemic tuvo un resultado agridulce. Resnick mantiene que, aunque es posible tanto conseguir una experiencia de juego inmersiva como lograr una emotiva, alcanzar ambas cosas es todo un reto. "Es muy complicado llenar un mundo de detalles interesantes y que todos sean geniales. De alguna manera, *Mercenaries* y *Destroy All Humans* son opuestos. El primer *Mercenaries* funcionaba con una jugabilidad visceral, pero no en cuanto a historia. En cambio, *Destroy All Humans* tenía un mundo divertido y fascinante, pero era irregularmente jugable. Si pudiéramos unir ambas cosas y tener a un astuto marciano cazando a los terroristas más buscados en Corea del Norte... ¡menudo juego!".

El motor gráfico, creado desde cero para poder manejar este género específico en este novísimo *hardware* de consola, quiere aprovechar la nueva arquitectura y hacer elementos abiertos y prácticos. Se trata de evitar que usar métodos viejos afecte a la jugabilidad.

de la vida como mercenario sea más profunda. El sistema de bandos revisado promete incorporar tanto alianzas como venganzas, cada una de las cuales puede tiene sus propios riesgos y sus beneficios.

"Cuantas más interacciones podemos incluir", continúa Resnick, "más se desarrolla el juego. Uno de los nuevos juguetes que le hemos dado a los jugadores, por ejemplo, consiste en una reconcepción total del fuego. Siempre he querido hacer algo interesante al respecto. La culpa la tiene mi abuelo, que era un pirómano descontrolado. Siempre ha sido muy complicado abordar este tema, pero la potencia de los sistemas de nueva generación nos dan suficiente ancho de banda para convertirlo en un arma táctica".

Si nos creemos semejante bravata, la afirmación de Pandemic de que PS3 recibirá "un buen entrenamiento físico" en las manos de *World in Flames* puede estimular el catálogo inicial de la consola. El número de estudios optimistas, entusiasmados o directamente apasionados por los kits de desarrollo de Sony continúa creciendo, tranquilizando sobre el manejo de su arquitectura. Es aún pronto para predecir si esta tecnología puede mantener ardiendo el mundo de Mercenaries, pero las primeras volutas de humo son una señal positiva.



Una de las metas propuestas para Mercenaries es la de "expandirse hacia dentro", haciendo que los vehículos tengan ruedas de aterrizaje, puntos débiles, zonas abolladas y múltiples articulaciones. Los edificios pueden ser destruidos de muchas maneras, desde la caída de un rascacielos a un derrumbe muy localizado.



Los filtros visuales que daban elegancia a los anteriores *MotoGP* están ausentes. Es evidente su exclusión en el modo fotográfico a lo *PGR3*, que habría estado bien con filtros tipo malla de polígonos o dibujo a lápiz.

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **THQ**
ESTUDIO: **CLIMAX**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**

MotoGP '06

El *Ultimate Racing Technology* del título cambia por el año de actualización. ¿Triunfarán las motos de Climax?

Puesta a punto

Cada circuito de GP ofrece un par de retos que puedes abordar cuando quieras. Son poco imaginativos, la mayoría de veces te enfrentarás a las peculiaridades del circuito en pequeñísimos trayectos, aunque resultan un entrenamiento excelente. Hay ecos de *Gran Turismo* en la adquisición de licencias, como obligarte a pasar las curvas más conocidas de un circuito en un límite de tiempo o, sencillamente, a clavar los tiempos de un corredor fantasma. La ayuda en pantalla no es para tirar cohetes: un aviso en forma de flecha indica una curva y brilla en rojo si tu velocidad es excesiva.

El *MotoGP* original de Climax fue uno de los juegos que explotó mejor las cualidades analógicas del pad de la Xbox, incluso antes de que el Controller S llegara para apaciguar las manos orientales. Un aspecto que encaja con el pad de la 360, sobre todo en un juego que no consiste tanto en aprender a soltar el acelerador como en saber manipular los frenos y distribuir el peso del piloto.

Esta es una serie que se beneficia de la visibilidad de la imagen y, claro está, la HD ayuda a ello, trazando con nitidez las líneas y los pequeños detalles secundarios de los tradicionales circuitos GP del juego. La impresionante profundidad de campo brilla aún más por el detalle de los efectos del entorno, mientras los límites de la pista se reflejan trémulos en el alquitrán mojado por la lluvia. Quizá no es resulta tan impresionante como otras chulerías visuales, pero resulta eficaz y convincente, y además es capaz de transmitir una increíble sensación de velocidad.

Sin embargo, las cosas no son tan impecables en el Modo Extreme, la expansión de carreras callejeras que se introdujo en el *MotoGP 3* de Xbox del año pasado. Las calles y los edificios están al límite de lo básico cuando los miras de cerca o pasas despacio –son primos hermanos de los entornos planos de *Ridge Racer 6*–, pero todo ello se compensa gracias a su jugabilidad rápida y asequible. En realidad, dicha jugabilidad es algo menos exigente que el estándar de GP, y como consecuencia puede parecer más palomitera. Las colisiones con el entorno están menos castigadas, por lo que el jugador sólo recibe penalizaciones de tiempo por contacto con las paredes (y no únicamente por salirse de la pista) y, además, el modo tiene su propia selección de motos de entre 600 y 1.200 cc. Es un tipo de iniciación que, seguramente, les va mejor a los que están intimidados por la exigencia de las carreras principales; pero, por desgracia, sólo puedes acceder a él después de completar toda una temporada de GP. También hay un modo de dificultad desbloqueable, Legend, creado para aquellos que quieran llevar su técnica a los límites más agotadores.

Se trata de un juego que difícilmente sentará precedente, ya que se trata, más que nada, de una actualización del tono establecido con *MotoGP URT 3* –así que, en términos de opciones, les parecerá muy limitado a los que ya dominen el juego–, que encaja con tanta comodidad en la tecnología de la consola como el original lo hizo en Xbox. Y, lo que es más importante, todavía resulta una experiencia motociclística que satisfará a cualquiera que aprecie un buen control y una interactividad sutil, y, sobre todo, a los seguidores del deporte en sí. Con lo que no sería de extrañar que *MotoGP* se volviera a reafirmar como uno de los favoritos de Xbox Live en esta nueva generación de *hardware*.



El juego incluye las temporadas 2005 y 2006. Los modos de Xbox Live están disponibles para hasta 16 jugadores: además, con una sola consola, hasta cuatro jugadores podrán disfrutar de una partida *online* a pantalla partida.





Aunque no se disfruta tanto como el de *Forza*, cuenta con un detallado editor de pegatinas para construir logos a partir de texto, formas escalables y archivos de imágenes.



Como es típico de la serie, *MotoGP '06* integra muy bien su compleja noción de las carreras en cada porción analógica del pad.

La construcción de monumentos otorga beneficios permanentes al nivel de felicidad y civilización de tu ciudad. Son los únicos edificios que necesitan medios y tiempo para edificarse. Todos los demás se compran con denarios (ahora agradecerás los impuestos).







CivCity: Rome

Firefly y Firaxis no se preguntan qué hicieron los romanos por nosotros, sino lo que podemos hacer por ellos

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **2K GAMES**
ESTUDIO: **FIREFLY STUDIOS**
ORIGEN: **REINO UNIDO / EE.UU.**
LANZAMIENTO: **JULIO**

No es habitual que un diseñador de videojuegos te prometa mostrarte la "monotonía de la vida diaria" de su trabajo. Pero hay cierta lógica bajo el aparente caos de **Simon Bradbury,** diseñador jefe de Firefly, los albañiles virtuales británicos a quienes se ha encomendado esta extensión de la serie de estrategia *Civilization,* de Firaxis, para la construcción de ciudades. CivCity es el micromosmos de ese macrocosmos que es *Civilization,* un juego que pasa por encima de mundos y épocas y que, además, resulta ser más detallado cuanto más lo miras. Siempre ha existido una fascinación un tanto infantil por los detalles más cotidianos de la vida de hace 2.000 años, y Firefly se propone explotarlo con escenas meticulosamente animadas de la rutina romana que recuerdan tanto a Will Wright como a Sid Meier, y tanto a *Los Sims* como a *SimCity.*

En realidad, *CivCity: Rome* no se inspira en ninguno de esos juegos sociales clásicos. Antes de convertirse en Firefly en 1999, y de crear los juegos de creación de castillos Stronghold, Bradbury y sus colegas trabajaron en Impressions, en la serie *Caesar,* de construcción de ciudades romanas (que, en irónica rivalidad, Vivendi quiere resucitar este año). *CivCity* nació como un deseo de volver a esas raíces; se concretó en la colaboración con Firaxis, una agradable sinergia nacida de la relación de ambos estudios con 2K.

Mientras profundizaban las conversaciones entre Firaxis, con sede en Baltimore, y el nuevo estudio estadounidense de Firefly en Connecticut, el peso de la marca tomó protagonismo. Por eso al jugar aparecen características clave de *Civilization* –maravillas, descubrimientos, la educativa Civilopedia e intervenciones de figuras famosas de la época– a medida que encuentras una serie de enclaves para el Imperio romano en el modo campaña o en unos cuantos escenarios independientes (algunos basados en objetivos, otros de construcción libre). Mientras, las variables de felicidad, productividad y cultura se extrapolan a una serie de recursos que los habitantes manejan y que pueden observarse con hipnótico (y soso) detalle. Donde *Civilization* es abstracto, *CivCity* es detallado, y viceversa. Tanto los eventos externos como el sistema de Puntos de Imperio "sugieren que una gran partida de *Civilization* ocurre a tu alrededor" (en palabras del productor ejecutivo de Firaxis, **Barry Caudill),** provocando una interacción con territorios más allá de tus fronteras en forma de comercio o combates "muy esquemáticos, opcionales".

"Los vínculos nos han ayudado a hacer evolucionar el género de construcción –dice Bradbury–. Cuando jugaba a *Caesar III,* que programé y diseñé yo mismo, no tenía ni idea de por qué la gente llegaba a mi ciudad o la dejaba. Cosas como la variable de felicidad de *Civilization* ayudan a clarificarlo".

El diseño es accesible y directo, con muchísima interacción, pero hace falta mucho trabajo sobre la tosca e inflexible interfaz de *CivCity,* y sobre todo el equilibrio. Ahora mismo es demasiado fácil conseguir éxitos económicos con relativa rapidez, aunque más tarde esos respiros sirven para que se presenten oportunidades de descubrimientos. No obstante, si los baches de esta calzada romana se pueden allanar, será un viaje estilizado, aunque profundo, al pasado.

Si el bloque de construcción de *Civilization* es la ciudad, en *CivCity* es la casa: el juego consiste en convencer a los habitantes para transformar sus chozas en chalets (pagan más impuestos) poniendo cerca de ellos lo que demandan: agua, aceite de oliva, entretenimiento, religión...



Política real

Cuando los juegos de ordenador entran en el terreno educativo, hay roces entre el realismo histórico y un buen diseño de juego, aunque la norma principal está clara: "Tienes que disfrutar del juego –dice Bradbury–. Pero en ciertas áreas nos estamos esforzando en hacerlo lo más realista posible. Como constructor de ciudades, es mucho más fluido y orgánico que los que habíamos hecho antes". Su naturalismo es convincente, pero restringido a lo que tenga sentido dentro del diseño; se desestimó un sistema de salud individual porque es muy difícil de representar y, después de todo, innecesario. Caudill dice: "Si tienes este modelo económico tan robusto que lo controla todo, pero nunca interactúas con él ni lo ves, entonces, como Sid siempre dice, el ordenador se está divirtiendo más que el jugador".



Edificios como el Coliseo o el Circo Máximo alojarán espectáculos en vivo, pero, excepto en ocasiones especiales, el público no será "real": Firefly lo intentó, y se paró la vida de la ciudad.

Aunque algunos enclaves dan libertad para construir, en otros casos la geografía local supondrá algunos desafíos importantes estratégicos y de diseño. Consideraciones como la limitación de espacio, la pendiente de las colinas y los cuellos de botella provocados por el cruce de ríos, pondrán a prueba la eficiencia de tu ciudad.





Dead Rising

La nueva cara del *survival horror* salta al ruedo lanzando gruñidos guturales y arrastrando los pies

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM**
ESTUDIO: **PROPIO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE**

Dead Rising es lo que siempre has querido: un baño de sangre inspirado en el trabajo de George A. Romero. Un comentario quizá obvio hablando de un juego que se define como *survival action,* ambientado en un centro comercial, llenísimo de zombis, y que contiene un genocidio. Pero el ojo de Keiji Inafune para los detalles sacados de la serie de Romero está mucho más afinado de lo que prometían los pensamientos más optimistas. El juego da un paso de gigante en el género, como simboliza la detallada cara del héroe Frank West.

El diseño básico, eso sí, sigue siendo el mismo: un parque de atracciones (dividido en misiones) lleno de sátira y *gore* de diseño. Pero esta versión, desarrollada al 80 por ciento, muestra un homenaje mucho más profundo. Cada uno de sus caricaturescos héroes suburbanos tiene un talento que demostrará su utilidad en el momento adecuado. La inteligencia artificial del enemigo no se centra en la persecución caníbalística, sino que mezcla con ironía el hambre de cerebro con los hábitos de su vida pasada. He aquí un ejemplo: un policía zombi que, en un gesto absurdo, apunta ostentosamente a otro antes de pegarle un tiro... Como broma inesperada es deliciosa, y como señal de su herencia cinematográfica resulta un toque muy familiar.

El principal objetivo del juego es, sencillamente, escapar. De entre las salidas disponibles, la mejor es la que ofrece un helicóptero que aterriza tras un número determinado de horas simuladas (72 o 48, dependiendo del nivel de dificultad). El camino está lleno de miniobjetivos, y en ellos toma relevancia un personaje secundario que es puro y duro Capcom: una *femme fatale* armada hasta los dientes. Sin embargo, en un gesto que encantaría a Romero, la razón de ser de *Dead Rising* es divertirse a costa de los muertos... Y hacerlo de todas las maneras que el consumismo permite. Imagínate a los personajes de *Dynamite Cop* abriéndose paso entre las páginas del catálogo de Carrefour.

Tanto las armas como los enemigos aparecen tan rápido que apenas puedes usar unas contra otros. Lo que, como se pudo notar en el X05 de Amsterdam, es tanto un punto a favor como un fallo. A diferencia de la versión del año pasado (cuando el juego estaba algo verde), ahora los zombis están más espaciados, con una combinación salto/patada que evita que te atrapen, y un sistema de mejoras basado en puntos fotográficos (ver recuadro).

Sin embargo, donde reside el futuro prestigio de *Dead Rising* es en el tremendo dominio de la arquitectura de la 360. El juego está afinado en casi todos sus aspectos, aunque deben optimizar los tiempos de carga y las ralentizaciones. Pero lo que respecta a *antialiasing,* profundidad de campo, calidad de texturas y otras beldades técnicas, es todo un logro que refuta la teoría que dice que los desarrolladores japoneses no se esfuerzan con la consola de Microsoft.

Chulería típica de juego de nueva generación: Capcom ha introducido montones de contenidos interactivos para tu limitado inventario. Espadas, paraguas, palos de hockey (incluidos los discos de goma) y bancos de madera son apenas el principio. Lo malo es que todos se rompen cuando los has usado unas cuantas veces.







La mayoría de las armas tienen tres modos de ataque: estándar, lanzamiento (genial para disparar al plato o jugar a los bolos) y ataque poderoso que se carga manteniendo el botón apretado. La comida aumenta la barra de salud.





Objetivo terrorífico

Los desarrolladores prometieron que el pasado de Frank West como fotógrafo tendría su importancia en el diseño de *Dead Rising*. Una fantástica escena de apertura deja claro cómo en qué sentido lo ha tomado Capcom: con uno de sus típicos marcadores de combos. Mientras vuelas en un helicóptero, camino de la diversión del centro comercial, puedes asistir a unas escenas de una brutalidad que pondría los pelos de punta a los *Ghost Recon* de Tom Clancy. Cuantas más fotos de zombis hagas (mediante un modo de disparo en primera persona), más puntos obtienes para invertirlos, cuando llegues al híper, en mejoras y (seguro que te encanta) en trajes.

Los aliens cambiaron el mundo de Tommy para siempre...

...Ahora está a punto de devolverles el favor.

Los portales cambian todo.

Múltiples innovaciones en la jugabilidad

Armas vivientes,

Imagina un lugar

PREY

14 de julio

18+ www.pegi.info

PC DVD ROM

XBOX 360. XBOX LIVE

ATI

direct song

X-Fi

3D REALMS

VENOM GAMES

2K

PLATAFORMA: **GBA**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **BROWNIE BROWN**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **YA EN JAPÓN, POR CONFIRMAR EN ESPAÑA.**

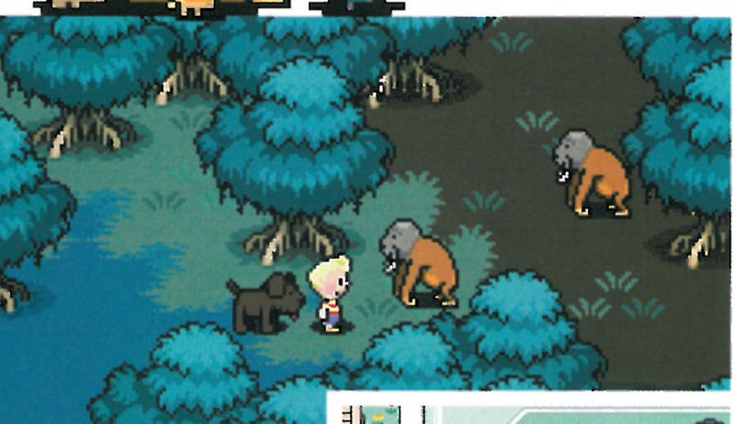
Mother

12 años después, el RPG de culto de Nintendo vuelve a las andadas. ¿Será otro *Mother* sólo para los nipones?

Es curioso: el fervor de los seguidores occidentales de la serie *Earthbound* tiene mucho más que ver con los juegos que no se han lanzado que con el único que nos llegó. Tres años después de la aparición del *Earthbound* de la SNES, que en Japón se llamó *Mother 2*, se descubrió un cartucho de uso interno totalmente traducido del original de NES, conocido hoy como *Earthbound Zero*. Esto provocó en los seguidores de la serie la sensación de ser víctimas de una especie de conjura de Nintendo para ocultarles el trabajo de Shigesato Itoi. Ni siquiera una petición de 700 páginas elaborada por los fans evitó la cancelación de un nuevo título para la N64, y las sospechas de conspiración fueron confirmadas por la decisión de la compañía de no lanzar en Europa los dos títulos anteriores de *Mother* para la GBA, aunque existían guiones en inglés y se había reutilizado el código (mejorado) de ese *Earthbound Zero* preparado para América y que nunca llegó a aparecer.

Antes que nada, hay que reconocer que lo que fuera de Japón hemos probado de la serie merece el interés despertado. La versión para la SNES de *Earthbound* se convirtió en un clásico instantáneo, y no sólo por su peculiar posición como RPG creado en el propio estudio de una compañía que no suele apostar por dicho género. Su valor estaba en la presentación de una excéntrica visión de los RPGs: primero, por partir de una ambientación callejera, con una narración urbana al estilo de la ciencia-ficción de serie B de los 50; y después, por sus personajes, como el héroe adolescente Ness, siempre llamando a su madre y a su padre ausente (un detalle personal que Itoi ha sacado de su propia infancia); y, cómo no, por la utilización de un humor absurdo e ilógico. Típico de un creador que no tiene preparación formal en el desarrollo de videojuegos.

Su continuación, 12 años más tarde, respeta al milímetro dicha tradición. Diseñados con claridad y con animaciones más detalladas (que, sin reinventar demasiado, son un tributo a su diseño clásico), los capítulos iniciales profundizan en el tema del distanciamiento afectivo. Ya el primer capítulo entraba en territorios siniestros, cuando el padre, Flint, tras reunirse de mala gana con su familia, la ataca violentamente y acaba muriendo de forma súbita cerca de casa. Aunque persisten algunos toques de diversión sin prejuicios y predomina el tema de la invasión alienígena, el juego ahonda más que nunca en los conflictos personales. Como en *Mother 2*, las batallas se inician al tocar a los enemigos que se mueven libremente por el mundo exterior, lo que lleva a las batallas por turnos, con sus conocidos tintes psicodélicos, pero que ahora cuentan con un toque rítmico (atención al cuadro). Pero la pregunta del millón persiste: dado el riesgo comercial que supone la diferencia del tono de este juego con respecto al gusto infantil y dulzón de la marca, ¿reunirá Nintendo a la serie con sus seguidores occidentales?

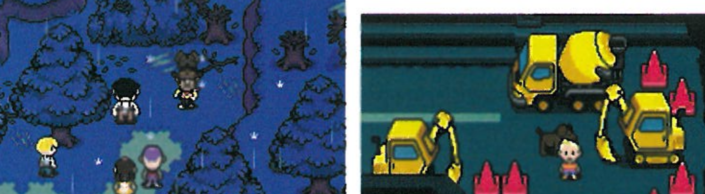


El reto de la serie está en captar el talento de su creador para los juegos de palabras y la poesía. Los nombres de los enemigos son auténticos retruécanos en japonés. Los que vemos aquí han sido traducidos al inglés como "monkeywalrus" (mono-morsa).



Cada capítulo intenta dar importancia a las experiencias de un único personaje, que se unirá a los demás como miembro del futuro equipo. Aunque esa partición implica una historia menos épica que las aventuras de Ness, el nuevo ritmo es mucho más satisfactorio en pequeñas dosis, perfecto para una portátil como la GBA.





Lo que más impresiona de *Mother 3* es la faciiidad con que logra provocar emociones complejas como nostalgia, soledad, bochorno o pena a pesar de partir de una paleta de colores planos, con limitadas pantomimas pixeladas.





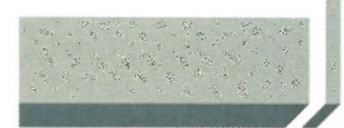
Uno de los grandes placeres que *Mother* aporta a sus seguidores es que dota de gran personalidad incluso a los personajes menos importantes, convirtiendo en una experiencia inolvidable lo que en otros juegos sería un RPG tradicional.



El ritmo de la lucha

Aunque todavía conserva su clásico contador de puntos de daño, que da suficiente tiempo de reacción como para invocar un hechizo de curación que salve a un jugador de una muerte inminente, los combates de *Mother 3* han sido mejorados con un nuevo sistema de combos vinculado a sus músicas de batalla. Pulsando el botón de ataque al ritmo de los estrafalarios temas musicales, los personajes pueden hacer daño extra... y con acompañamiento. Es un añadido sencillo, pero que sorprende porque logra transformar los habituales combates por turnos en un reto único.


XBOX 360



PLATAFORMA: **PC, PS2, XBOX**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **KUJU, CODEMASTERS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **JUNIO**

Sensible Soccer

Jon Hare y los Darling utilizan una táctica ganadora: no hacer nada estúpido

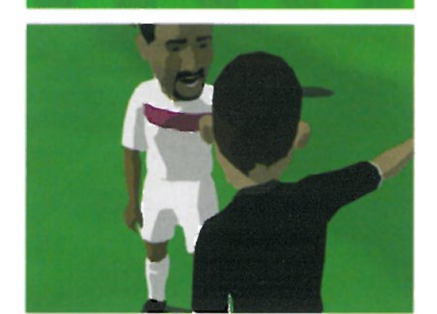


El deseo de conservar el espíritu de la serie se conjuga con el uso de características más actuales. Las versiones de 16 bits ya permitían editar equipos, pero en esta nueva versión puedes cambiar más cosas que la habilidad que tiene el jugador con el balón y el color del pelo.

Espoleados por el gol en propia puerta que supuso la versión del 98, los responsables de *Sensible Soccer* han decidido alejarse de las imposiciones que supone la visión de "fútbol realista" que comparten EA, Konami y todos sus imitadores. Como el creador de la serie, Jon Hare, se lamentaba recientemente, dicha visión no refleja tanto la realidad del fútbol como la de las retransmisiones de tv., meticulosa en las animaciones pero imprecisa. Hoy día, hasta el poderoso *Pro Evolution Soccer* ha apartado la vista del balón, y los aficionados que se apiñan en las gradas (en este caso, en las estanterías de las tiendas de videojuegos) empiezan a mostrar síntomas de agotamiento. Es hora de probar algo nuevo, aunque provenga de una fórmula vieja.

Como era de prever, las primeras reacciones no son favorables. Es un 3D, como el usado en el último título, la pésima versión para PlayStation de 1999. Pero, como *Ultimate Ghost'n' Goblins,* el nuevo *Sensible Soccer* controla la técnica con inteligencia para que sirva a su jugabilidad, y no al contrario. Las sombras planas y las enormes cabezas son tanto un guiño como una expresión de las decisiones y acciones del jugador. La verticalidad del campo, la cámara cenital (ligeramente inclinada para permitir una vista más amplia), la precisión de los pases y el instintivo movimiento del mando ofrecen una simulación que va más allá de los márgenes de la televisión, aunque con un innegable toque *arcade* tras cada disparo.

Es difícil adivinar la trascendencia que tendrá más adelante *Sensible Soccer.* Porque, sí, te lleva a cuestionarte si el césped es más verde en el otro concepto del género, pero, en lugar de hacerte avanzar, te hace retroceder. El resultado final está más cerca de la versión de Mega Drive que del original de Amiga, con grandes cambios en los controles. El disparo analógico, que cuenta con la ventaja (aunque en un primer momento no lo veas así) de mostrar una flecha indicadora a los pies del jugador, se une a su función de *sprint,* que funciona con algo de retraso. La serie *Sensible Soccer* sigue siendo un divertimento a la antigua usanza, pero le sigue faltando el atractivo visual; es su sensibilidad la que se mantiene firme.





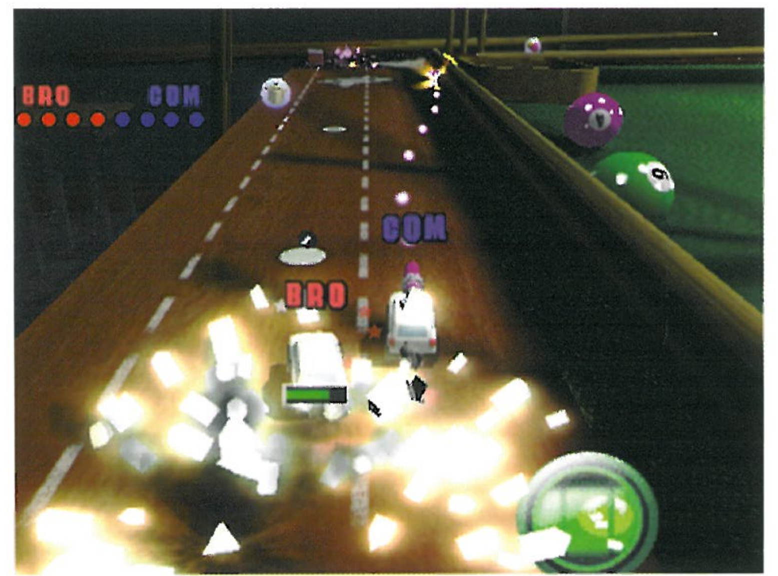
Con animaciones tan frescas como estas, *Sensible Soccer* no tiene los problemas de velocidad de otros títulos. Sus tácticas futbolísticas son tan "complicadas" como hacer la O con un canuto, y los pases son rápidos y precisos.

Micro Machines V4

Los insultos sustituyen a las buenas maneras cuando los cochecitos sacan sus microarmas

PLATAFORMA: **DS, PC, PS2, PSP**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **SUPERSONIC**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **JULIO**

Los circuitos están plagados de peligros, desde menaje del hogar a pollos. A tu favor tienes descargas eléctricas, minas y un martillo situado en el techo.



Pocas franquicias pueden añadir toda una armería a su fórmula de juego sin que parezca un acto de cinismo, pero Supersonic ya lo tenía superado con sus anteriores juegos *Mashed.* Aparte de esto, la mecánica de *Micro Machines* apenas ha variado (son pequeños circuitos por los que ruedan vehículos aún más pequeños, que compiten entre sí y esquivan los peligros del escenario), aunque ha ganado en tamaño. Puedes desbloquear unos 750 vehículos de todo tipo en el modo para un jugador. Sí, puede parecer absurdo –teniendo en cuenta que la fama de *Micro Machines* se debe a sus posibilidades como juego social para reuniones de amigos o familiares– si no fuera por su utilidad en modo multijugador: puedes apostar los coches en carreras *online* en lo que debe ser el premio más diminuto jamás ofrecido en un juego de carreras. Su amplia selección de carreras doméstico-urbanas está en la línea de temas tradicionales a lo *Micro Machines,* con circuitos basados en salas de estar y mesas de billar, pero también con visitas a tejados, gallineros, alcantarillas y supermercados. El modo multijugador también ofrece numerosos circuitos, aunque sin el molesto desbloqueo que obliga a los jugadores a perder tiempo corriendo unas cuantas carreras antes de poder acceder a las demás. V4 no se aleja demasiado de sus orígenes clásicos: adorable (y, esperemos, barato), bullanguero y sencillo. Con la alta definición cada vez más cerca, que apuesta por videojuegos más preocupados por lucir bajo los focos que en el televisor, se agradece el retorno a una distracción inteligente, aunque sea de baja definición.



Las versiones de PSP y PS2 usan el mismo código de red, lo que permite enfrentamientos entre ambas plataformas. Dos jugadores pueden compartir un mando de PS2.

¿RECUERDAS LO QUE CENASTE ANTES DE AYER?

Si aún lo estás pensando, puede que tu cerebro no esté en forma

BRAIN TRAINING™

del Dr. Kawashima

¿Cuántos años tiene tu cerebro?

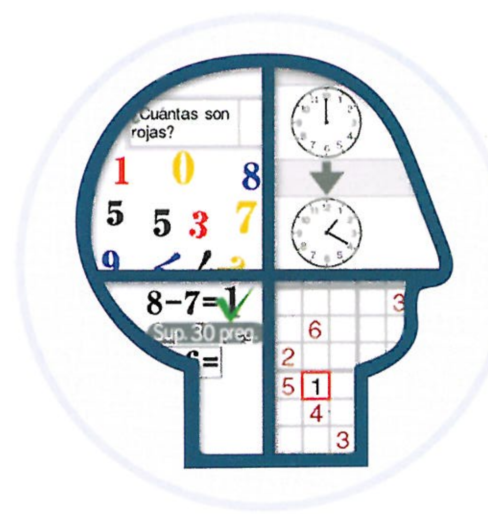


Programa de entrenamiento para mantener en forma tu cerebro a través de divertidos retos mentales

Tras años de estudios, el **Dr. Ryuta Kawashima**, un renombrado **investigador** en **neurología japonés**, ha desarrollado una serie de **ejercicios rápidos** y desafiantes diseñados **para reforzar la capacidad del cerebro**, esos retos mentales han sido trasladados y **adaptados al software Brain Training**, de la consola portátil Nintendo DS, para permitir a sus usuarios entrenar su cerebro.

EJERCITA TU MENTE. ENTRENA TU CEREBRO

Muchas actividades, como **leer en voz alta o resolver problemas matemáticos muy sencillos sirven para ejercitar nuestro cerebro**, la ventaja de este software es que los ejecuta de un modo ordenado. **Nuestras costumbres y ritmo de vida perjudican la salud de nuestro cerebro**. Dormimos poco, bebemos demasiado... y **no estamos concienciados de que, igual que realizamos algo de deporte o cuidamos nuestra alimentación debemos cuidar de él.**





ENCONTRAR LA FORMA ES DIVERTIDO

Sumas, ejercicios de lógica, percepción espacial, o juegos de **SUDOKU: Escribes y tachas directamente en la pantalla, o hablas al micrófono. De esta manera, la forma de juego es más intuitiva, cómoda y rápida.**



EL OCIO PENSADO PARA CUALQUIER GENERACIÓN

BRAIN TRAINING™ | TRAUMA CENTER™ | ELECTROPLANKTON™ | TETRIS® DS | BIG BRAIN ACADEMY™ | NINTENDOGS™

ENTRENA TU MENTE, PRACTICA BRAIN TRAINING

Sólo tienes que girar la pantalla hacia la mano con la que escribas, enfrentarte a retos sencillos que se irán complicando periódicamente y controlar tus progresos a través de su calendario interno.

TU CEREBRO NECESITA MÁS JUEGO, PIÉNSALO







WWW.BRAINTRAINING.ES



NINTENDO DS



PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **PROEIN**
ESTUDIO: **CAPCOM**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **VERANO**

Ultimate Ghosts 'n' Goblins

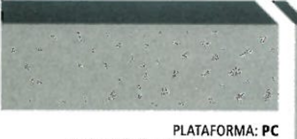
Los rumores que decían que la leyenda artúrica del Maestro Fujiwara había muerto eran infundados

Igual que *R-Type Final, Ultimate Ghosts'n' Goblins* no atraerá a sus jugadores: los invocará. Y si este comentario parece un pelín exagerado, aquí va otro aún peor: su diseño (que supone una evolución similar a la que *Ghouls'n' Ghosts* supuso respecto al principio de la serie) es toda una declaración de potencia de la PSP. Sí, las bondades de su *hardware* están plenamente aprovechadas por esta genialidad de Fujiwara, aunque el camino de su resurrección viene marcado por el espíritu de los primeros capítulos de la serie. O sea, que es un pasapantallas a la antigua: indomable y totalmente frenético. Pero no es un canto de cisne como *R-Type Final,* sino más bien una valiente marcha fúnebre.

Y es que hace falta mucho valor para lanzar esta recapitulación. Porque, tras una ausencia tan larga y la irregular acogida de *Maximo,* era difícil acertar utilizando un tono tan cercano al original. Los cambios más sutiles pueden estropear una máquina complicada, y ya en el primer nivel de *Ultimate* hay unos cuantos. La evolución desde el *Ghouls'n' Ghosts* estándar a su versión *Super* parecía insinuar un sistema de mejoras que aún estaba por explotar, y que finalmente llega en este episodio. La pantalla de inventario es toda una armería de escudos y hechizos: los primeros ofrecen protección y movimientos extras; los segundos, un buen número de bombas arrasapantallas. Aunque el juego resulta familiar inmediatamente, en realidad hay pocas cosas que no hayan pasado por las manos del cirujano plástico.

Fujiwara y su reconstruido equipo han pensado cada cambio con tanta precisión que la analogía resulta perfecta. Por ejemplo, la habilidad de planear (usando un escudo determinado) es esencial para encontrar las nuevas áreas ocultas, orientadas en vertical, y es además toda una ventaja para esquivar algunos ataques furtivos. Que no te engañen los nuevos niveles de dificultad, la mayor barra de vida o la opción "continuar"; *Ultimate* no es en absoluto un juego facilón. Seleccionar el arma equivocada puede hacerte acabar muy mal. Basado en niveles abiertos, este plataformas es tan deliciosamente cruel como siempre: un juego que haría las delicias del Marqués de Sade.

Para los que se preguntan por qué un juego lateral tiene ahora una concepción tridimensional, *Ultimate* ofrece respuestas inmediatas: Recuerda la diferencias que el Modo 7 supuso en la versión de Super Nintendo, y multiplícalas por el número de vidas que perderás al maravillarte con sus efectos especiales.



PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **POR CONFIRMAR**
ESTUDIO: **FREEZE INTERACTIVE**
ORIGEN: **SUIZA**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE**

Field Ops

La lucha entre la inteligencia de terroristas y antiterroristas es su lado menos interesante

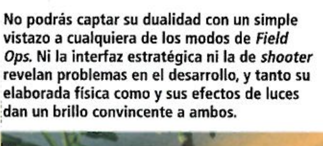
Los juegos de estrategia modernos deberían darse cuenta de cuánto potencial desperdician y cambiar su perspectiva, aunque los suizos del estudio Freeze creen que lo que hace falta es un cambio de identidad. En su próximo *Field Ops,* los cambios entre la perspectiva cenital y la primera persona no son un simple truco de cámara, sino directamente un salto entre géneros. Al igual que en *Commandos* o en *Ghost Recon,* esta mezcla no llama la atención por la nueva idea que aporta, sino por la intención con la que ésta es introducida.

No hay muchos elementos novedosos. La campaña para un solo jugador une alegremente a agentes de servicios secretos, impávidos equipos de operaciones especiales, caricaturas étnicas y objetos que explotan apenas los rozas. Los campos de batalla están marcados por palés llenos de mercancías y terrenos llenos de arena, e incluyen detalles tan familiares como miras telescópicas que muestran fondos borrosos, físicas realistas y comandos dirigidos mediante retículas. Pero cuando llega el momento de apretar el gatillo, el cambio de estratega etéreo a participante directo es como un salto refrescante, mejorado por unos entornos tan sinuosos como extensos. Lo que queda por ver es cómo enfocará *Field Ops* las tácticas más enrevesadas de los jugones.

Una pregunta tan abierta como el mismo potencial del juego. ¿Puede la inteligencia artificial de los aliados, por ejemplo, montar una emboscada con garantías mientras tú te metes en la piel de un soldado que debe dirigir la respuesta a la misma? ¿Tendrán los niveles suficiente verticalidad para que puedas salir corriendo y ponerte en posición de francotirador mientras te cubren? Si logran resolver esa barrera de espontaneidad, ¿será capaz la IA del enemigo de echar por tierra tus tácticas más repetitivas? Aunque aún es pronto para juzgarlo, el juego tiene suficientes detalles interesantes como para confiar en que así será. El modo multijugador va a tener más tiempo para su desarrollo, lo que le beneficiará porque podrá acumular un número interesante de modos intergenéricos. Para los amantes de los ataques en masa y las partidas a muerte, *Field Ops* ofrece un suculento punto medio.



¿Justificará *Field Ops* su parecido con *Battlefield 2?* Parece que no. Es pronto para afirmarlo, pero la genialidad del juego de DICE no aparece en el diseño de Freeze.



No podrás captar su dualidad con un simple vistazo a cualquiera de los modos de *Field Ops.* Ni la interfaz estratégica ni la de *shooter* revelan problemas en el desarrollo, y tanto su elaborada física como sus efectos de luces dan un brillo convincente a ambos.



Power Stone Collection

Capcom lleva a la PSP al mundo de Power Stone, pero ¿logrará comprimirse la joya de la Dreamcast?

PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **PROEIN**
ESTUDIO: **CAPCOM**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **OTOÑO**

Aunque la mayoría de juegos clásicos llaman la atención mediante un gancho, con el tiempo incluso los mejores necesitan algo más: una excusa. Ya sea mediante un emulador, una consola compatible o la visita a unos recreativos con máquinas antiguas, hace falta un giro del destino para darle otra oportunidad a un juego como *Power Stone.* Y se merece volver al primer plano. ¡Menudo gancho tiene!: ser uno de los pocos juegos de lucha que explota de verdad las posibilidades de las 3D mediante niveles diseñados de forma exquisita y, ante todo, unas reglas muy equilibradas.



La sólida frecuencia de refresco de esta conversión de la Dreamcast aguantó en todos los niveles probados, lo que es un buen augurio para otros posibles títulos.

Lo que de verdad hace que este reestreno tenga fuerza no es tanto la potencia de la PSP como la posibilidad de unirte a cuatro personas en una lucha inalámbrica. Es cierto que *Collection* es una recopilación con tan pocas mejoras como era previsible: las texturas de los juegos de Dreamcast que incorpora no han recibido el más mínimo ajuste para modernizarlas un poco, y tienen un aspecto sorprendentemente tosco. Pero la versión destaca por su vitalidad y porque ha escogido la plataforma idónea para una fiel conversión. La frecuencia de refresco y la ausencia de dientes de sierra mantienen una imagen pulida incluso en los momentos más frenéticos, que son la base de *Power Stone.*

Pero pon un combate para cuatro jugadores en una pantalla de 4,3 pulgadas, y te darás cuenta de que el problema de *Collection* es una cuestión de tamaño. Mientras un juego como *Def Jam: The Takeover* tiene cuadriláteros restringidos que sólo requieren un suave *zoom, Power Stone* aleja la cámara a bastante distancia, dificultando la visibilidad. Lo que le salva es la actitud indisciplinada del original hacia los combates, que hace que los movimientos precisos y los golpes con ritmo correcto sean pocas veces una táctica más adecuada que un buen guantazo directo. Es por ese 75 por ciento del juego, que favorece la anarquía por encima de la precisión plataformera y el machaque sobre la estrategia, por lo que *Power Stone* mantiene su brillo, incluso en una portátil.



Para un juego con texturas de baja resolución, es decepcionante, por no decir feísimo, salir en PSP en un formato panorámico estirado. Los diseños tienen calidad para seguir brillando, pero estaría muy bien que se solventara el problema.



La acción multijugador de la serie *Power Stone* es perfecta para una portátil con Wi-Fi, sobre todo en modo cooperativo.

Osawari Tantei: Ozawa Rina

Los toques de la historia de BeeWorks de una detective táctil esperan estar a la altura del brillante Phoenix Wright

PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **SUCCESS**
ESTUDIO: **BEEWORKS**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**



La solución de *Osawari Tantei* para la conflictiva segunda pantalla es de una inteligencia asombrosa: aunque se emplea exclusivamente para el retrato de Rina, también muestra lo que está pensando en cada momento.

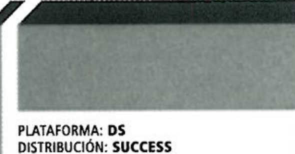
Las posibilidades de experimentación que ofrece la DS han llevado a desarrolladores de todo el mundo a lanzar todo tipo de formas innovadoras de utilizar sus funciones, pero la respuesta más obvia y, a la vez, la menos utilizada ha estado siempre bajo las narices de todos. Tenía que ser el uso casero de ScummVM el que mostrara esta posibilidad en toda su plenitud; pero, en lugar de eso, la DS ha lanzado una respuesta mucho más oscura a las aventuras de apuntar y hacer clic con *Osawari Tantei* ("Detective Táctil"). La joven detective Rina Ozawa debe resolver cuatro investigaciones criminales, y una serie de minimisiones con la ayuda de sus análisis vía puntero.

Que los fans de las aventuras no se extrañen si no les suena BeeWorks: hasta ahora, su trabajo se había limitado a juegos de acción y puzzles de bajo rendimiento como *Guru Guru Nagetto,* y esa falta de experiencia se hace evidente en Osawari. Aunque le sienta bien su fantasmal atmósfera victoriana, y los primeros momentos de juego muestran una aventura con encanto –gracias a los ojos de águila y a la mirada vacía de su heroína y su mascota, una seta antropomórfica–, lo que tampoco le falta son montones de diálogos sin ritmo, redundantes e inevitables, y carece de lo más importante: que reaccione de verdad a tus toques, puzzles ingeniosos y una historia que enganche.

Todavía no hay signos de que se vaya a hacer una regionalización aparte de, curiosamente, el resumen en inglés que hay en la *web* del juego. Pero no es impensable que el juego final tenga un guión brillante que aproveche su simpática sordidez.



El encanto del juego sobrepasa a sus connotaciones góticas: en este caso estás en un parque con pista de patinaje y un puesto de perritos con un siniestro vendedor.





La pantalla táctil sirve para investigar y manipular los objetos recogidos, aunque no con la profundidad que en otras aventuras de DS como *Phoenix Wright.*



El cielo puede

Uno de los primeros juegos para la nueva generación de Sony.

TÍTULO: **HEAVENLY SWORD**
PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUIDOR:**SCEI**
ESTUDIO: **NINJA THEORY**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**



esperar

Ninja Theory habla de cómo es trabajar con la PlayStation 3

Heavenly Sword se ha convertido en un título insignia para PS3 quizá demasiado ambicioso. Al igual que pasa con su plataforma, la complejidad de la tecnología del juego ha sido mucho tiempo tema de estudio y de conversación. Y, también al igual que le sucede a su plataforma, ha puesto sus miras muy alto, pero los medios para hacerla realidad no están tan claros. Ya que fue concebido como un título para la próxima generación antes de que comenzaran la mayoría de desarrollos para las nuevas plataformas, cabe preguntarse: ¿Por qué (otra vez igual que su plataforma) va a salir tan tarde al mercado?

El diario del diseñador jefe, **Tameem Antoniades,** terminaba hace un año con una nota sobre el acuerdo con Sony y el tráiler en la feria E3 de 2005. Pero el distribuidor decidió no aprovechar el im-



"No innovamos porque sí", asegura Antoniades, "son el resultado de haber ideado un sistema de lucha fácil de usar pero con mejor aspecto que cualquier juego con el que se compare".



Cuando ves los entornos se justifica la extravagancia de la iluminación de *Heavenly Sword*'s: no es un simple truco tecnológico, sino un efecto atmosférico que casi se puede palpar.



Antoniades (izquierda) y Ball. Al preguntarles qué títulos de la última generación dan pistas sobre la experiencia de la nueva generación, Ball sugiere *Shadow of the Colossus* y Antoniades se inclina por *Las Crónicas de Riddick.*

pulso del momento; más bien impuso silencio sobre el título, que volvió así al ambiguo limbo de sus primeros momentos de diseño. En los últimos tiempos, Sony ha relajado el fuerte secretismo, al principio sólo lo suficiente para permitir a Antoniades y al director tecnológico, **Mike Ball,** mostrar fragmentos de su material en un portátil: hubo que arrancar esta concesión a Sony con sacacorchos, ya que no quería exponerlo a observadores curiosos, incluido Microsoft: "Por entonces, lo mejor era mantenerse en un discreto segundo plano, porque no teníamos trozos enteros ejecutables y divertidos", decía Antoniades hace un par de meses, poco antes del E3. "Ahora sí los tenemos, así que es frustrante no mostrarlos..., pero ya llegará nuestro momento, y tenemos que respetar la estrategia de Sony", añadía. "El problema de decirle a todo el mundo que tu sistema de combate es buenísimo, o de que tienes –y esto suena realmente presuntuoso– uno de los mejores rendimientos faciales de la historia de los videojuegos, es que provoca escepticismo. No tenemos una larga trayectoria en la industria del juego, así que es natural esa respuesta; pero la mejor prueba de lo que decimos será el propio juego". El vídeo y la demo que se pudieron ver en el E3 de este año 2006 parecen darle la razón.

Teniendo en cuenta las dudas sobre la calidad que tendrá la primera ola de títulos para PlayStation 3 (aún no está claro en qué lugar del calendario caerá *Heavenly Sword)*, el estudio Ninja Theory, una empresa que se ha hecho a sí misma, cuando menos, agradece la atención. Las exigencias que recaen sobre un título que será estandarte de la nueva consola de Sony, al parecer, son preferibles a las que afronta normalmente un pequeño desarrollador independiente: "Es un tipo de presión más soportable que la de poner todo lo que tienes en un juego, pero sin saber si obtendrás algún tipo de reconocimiento o de recompensa al final del proceso", razona Antoniades. Pero, después de que se desvaneciera la euforia del E3 de 2005, ¿cómo afectó el hecho de que se empezara a cuestionar si el material de *Killzone* y *MotorStorm* tiene el nivel que merece la PS3? "No nos preocupó: lo que mostramos en el E3 fue material *in-game* del que estábamos orgullosos. No mostramos renderizados de objetivos, que es lo que tenemos ahora, y espero que cuando se lance el juego ofrezca un aspecto incluso mejor. En lo que a mí respecta, ese es el nivel al que debemos estar".

"Siempre hemos estado convencidos de lo que podíamos conseguir", añade Ball. "El juego, el sistema de combate, la tecnología de renderización han sido magníficos mucho tiempo, y sigue evolucionando; los pantallazos de hace un año se han quedado algo obsoletos. Comenzamos el desarrollo tan pronto que nuestra preocupación es más mantener el rumbo que medirnos con nadie".

"Estamos en el umbral de un nuevo formato para los juegos de aventura y un nuevo modo de contar las historias"

Puesto que la mayoría de la gente lo ha visito en ferias y demos, la espectacularidad de *Heavenly Sword* resulta evidente, pero es menos conocida su supuesta vertiente emocional. Ball está de acuerdo en que en un congreso es mucho más fácil causar impresión con imágenes impactantes que hablando de la profundidad emotiva de un título: "Siempre que nos han pedido que preparásemos una demo nos ha resultado muy difícil hacerlo, porque nuestro valor más destacado no se centra en la tecnología por la tecnología", explica. "Hay muchos factores que en realidad sólo son visibles cuando juegas, como el rendimiento facial del juego frente al busto parlante de una demo técnica. Cuando combates contra un grupo de 30 tíos cuentas con un sistema, Chatterbox, que permite que hablen los soldados por parejas; y si dos de ellos son



Como se vio en el E3, cuando los enemigos impactan se ve el choque de carne y huesos en lugar de espasmos ragdoll. Nariko puede agarrar a un enemigo y usarlo como catapulta.

EL AUTORISTA ACCIDENTAL

Según se complicaba la producción de *Heavenly Sword,* Antoniades ha descubierto que lo más difícil ha sido cubrir las vacantes de diseñador, aunque admite que más por lo que pide que por falta de aspirantes. "Veo a los diseñadores como directores de cine, que participan en todos los terrenos y conocen cada aspecto de la producción y cómo integrarlos. Ha sido desesperante buscar algo así en la industria de los videojuegos, porque no se valora a los diseñadores desde esa perspectiva. No saben cómo va la parte técnica ni artística, ni cómo funcionan los procesos de producción... En los tiempos de los 16 bits todo el mundo se las apañaba para hacer sus propios juegos o demos, pero hoy tenemos universidades intentando llenar ese hueco, y esos cursos dejan mucho que desear. Que un candidato te suelte 'El futuro del juego pasa por esto y por aquello porque lo aprendí en mi curso' no nos ayuda a crear un juego. No abundan los buenos diseñadores: Un amigo mío en Microsoft también está buscando, y en seis meses sólo ha contratado a uno".



amigos y uno muere, el otro reacciona. No sucede de modo que puedas verlo con los ojos, pero añade sentimiento al juego".

"El problema de la emoción en los juegos ha sido la limitación tecnológica", analiza Antoniades. "Si no consigues personajes que sean creíbles, no lograrás que puedan expresar una emoción creíble. Esa es para nosotros la principal diferencia entre la próxima generación de consolas y las anteriores". Al considerar que tal capacidad permitirá a los juegos trascender el mero movimiento, el equipo ha trabajado para que el juego se ciña en gran medida a un guión, pero sin apoyarse tanto en las escenas pregrabadas. Antoniades espera que algunos de los estilos narrativos poco explorados, cuando no directamente inexplorados, adquieran al fin protagonismo con los juegos de la próxima generación: "Creo que estamos en el umbral de un nuevo formato para los juegos de aventura y de un nuevo modo de contar en ellos las historias", sostiene.

Relatos emocionantes aparte, el eje de los juegos siempre ha sido el combate. El desarrollo del sistema comenzó casi inmediatamente después de *Kung Fu Chaos* en 2003 y, con el prototipo que llevó a la Game Developers Conference de 2004, Antoniades aseguraba haber eclipsado ya el sistema de *Ninja Gaiden*. Lo que en su momento se pudo interpretar como un ejemplo de arrogancia, ahora parece más bien la constatación de un hecho: "Hay una profecía que se cumple a sí misma cuando la gente te dice: 'Tú no puedes hacer un juego de peleas porque eres occidental, así que no vamos

Ninja Theory ha invertido un esfuerzo considerable en la historia subyacente de *Heavenly Sword*, y en la de la propia Espada Celestial. "El juego es sobre Nariko, pero la historia de la espada en sí va a desarrollarse en varios títulos; pensando en que sea una franquicia", explica Ball. "Evidentemente, nuestra atención se centra ahora en *Heavenly Sword 1*, pero detrás hay una gran historia por contar.



Al concretarse el concepto inicial, la estética de *Heavenly Sword* ha pasado de lo histórico a lo fantástico, aunque quedan restos del hiperrealismo de su inspiración fílmica.





Bujingai ha marcado los duelos de espadas del estilo wire-fu (kung fu con cables). *Heavenly Sword* aspira a lograr la misma espectacularidad pero con una interacción sin precedentes.

mación, pero tenemos un montón de desarrolladores con mucha experiencia, y saben aplicar habilidades que utilizaron en el Spectrum (como manejo de la memoria, escritura eficaz de código y cosas así). Los desarrolladores que han olvidado el valor de esos recursos van a tener difícil sumarse a las plataformas de nueva generación".

Al preguntarle si las presiones para lograr un renderización de calidad cinematográfica y tener que pelear con la arquitectura de la PS3 le han hecho añorar el enfoque de Nintendo de una producción más modesta, Ball es prác-

tos que cada uno es como desarrollar un pequeño juego. El sistema de combate tiene una diversidad enorme, pero está formado a partir de elementos que se desarrollaron de forma independiente y luego se integraron. Es un proceso repetitivo, y la próxima generación no ha de suponer un esfuerzo de desarrollo monolítico. Estoy convencido de que puede ser como desarrollar esos juegos antiguos".

Cuando Ball describe algunos rasgos que definen la estética de *Heavenly Sword* (la iluminación de los exteriores que renderiza partículas de

"Hay tantos subsistemas distintos en *Heavenly Sword* que cada uno es como desarrollar un pequeño juego"

a financiarte", sostiene Antoniades. "Cuando la gente juegue con este título, se acabará todo eso de que los desarrolladores occidentales son incapaces de crear buenos combates en tercera persona". *Heavenly Sword* ha encontrado la plataforma ideal: ya que Occidente lidera la 360 y la biblioteca de la DS sugiere que el desarrollador que mejor sabrá explorar las posibilidades de la Wii será Nintendo, mientras que la nueva PlayStation 3 se perfila como la consola híbrida: un marco para la transferencia de influencias que produce un *Ico*, un *God of War* o un *FFXII*. "La gerencia japonesa se ha sorprendido de lo bueno que parece el combate... y de lo diferente que resulta del de los juegos japoneses", continúa Antoniades. "Tiene un estilo propio, no se limita a imitar el japonés".

Peores acusaciones ha sufrido el equipo: ciertos sectores estadounidenses criticaron el irreverente dibujo de *Kung Fu Chaos*. Siendo un modesto desarrollador de Cambridge que produce un título tan orientalista –el tráiler original tiene diálogos en dialectos asiáticos y subtítulos en inglés–, ¿no existe el riesgo de parecer presuntuoso? "Hicimos *Banzai: The Videogame*, y no funcionó en ciertas partes de la conservadora América profunda, por diferencias culturales. Lo que hemos hecho ahora no es una parodia, ni siquiera está ambientado en China. Se trata de un género, el Wu Shu, sobre el que sabemos un montón. No necesitamos justificarlo".

Desde que firmó el acuerdo con Sony superando el escepticismo de que un equipo de 20 a 30 personas fuera capaz de un desarrollo para la nueva generación, Ninja Theory ha crecido hasta tener 75 empleados, y sigue contratando gente de manera frenética. Las necesidades del proyecto han atraído a personas tanto de la industria del cine como de la de los juegos, y esta naturaleza mixta a menudo exige un cambio respecto a los métodos tradicionales. "Es una experiencia que te obliga a adaptarte si quieres seguir avanzando. Ya no hay vuelta atrás", asume Antoniades.

Ball prosigue: "En cuanto al código, estamos mirando técnicas y soluciones de representación avanzadas de física que requieren una buena for-

tico: "Los desarrolladores se dividen en dos bandos: a unos les asusta la nueva tecnología y trabajarán en consolas más simples, juegos para móviles o títulos para Xbox Live Arcade. Es un regreso a los valores del videojuego 'tradicional', y hay productos muy buenos... Pero otros que están deseando que llegue la nueva generación. Cada cambio generacional ha conllevado sus propios retos, pero, visto retrospectivamente, los cambios son en realidad bastante simples. Dentro de un par de años miraremos atrás y pensaremos: 'Pero ¿qué era lo que daba tanto miedo?", augura riendo.

"En un título como *Heavenly Sword* hay tantos subsistemas distin-

agua en el aire para reflejar y colorear el cielo con precisión, uno de los procesadores Cell dedicado al movimiento del ondulado pelo de la protagonista, Nariko) hace pensar en lo pintorescas que parecen ahora las limitaciones de las anteriores generaciones de consolas. "Desde luego que el *hardware* de la PS3 nos permite algunos lujos", acepta Ball. "Parte del equipo de desarrollo decía: 'Estamos dedicando la mitad de la potencia de procesado de la CPU sólo en su cabello', y los demás contestábamos: 'Pero el cabello es un elemento muy importante de su personaje, es lo que la hace bella, femenina, llamativa'. Los SPUs (Single Processing Unit) han superado nuestras



Quizás en unos años, el desarrollo para la próxima generación logre una transición fluida entre los diseños de arte y las imágenes del juego, pero por ahora sigue siendo un desafío.



¿NECESITAS DINERO?

Desde unos principios en los que era un homenaje al Wu Shu hasta su actual aspecto estilizado, *Heavenly Sword* ha necesitado siempre abundantes recursos de producción, y Sony se los ha garantizado. "Sony nos dejó seguir con el desarrollo completo de los planes originales, una situación soñada. Era como '¡Hagámoslo!', y a continuación 'Vale [suspiro profundo], supongo que tenemos que hacerlo ya'", cuenta Ball. Acordamos tener a bordo al equipo de efectos sonoros de la película *Tigre y Dragón*, para que prestaran todo su arsenal de efectos en el sonido del juego. "Si necesitamos un efecto de sonido de mesa aplastada, cogemos una mesa de madera y la machacamos de verdad", ríe Antoniades.



El primero de los exámenes que el sistema de combate de *Heavenly Sword* tendrá que superar es su adaptabilidad, tanto en los entornos estáticos como en el campo de batalla.

expectativas sobre la potencia disponible para cosas como la animación de procesos y la geometría". Más allá de su juego, Ball opina que el desarrollo para la PS3 se caracterizará por la experimentación con las posibilidades del Cell: "Puedes obtener magníficos resultados sólo con mover algo en uno de esos procesadores, pero la madurez llegará cuando aprendamos a utilizarlos de manera inteligente, y a idear para ellos nuevos usos que sean geniales; de hecho, me encantaría sacarles más partido", reconoce con una mueca de sentirse culpable.

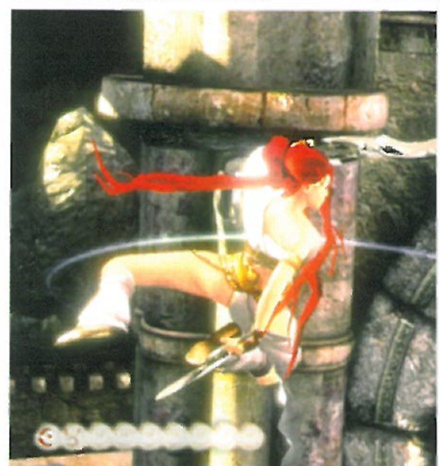
Así que ¿ni siquiera un juego que supera el listón más alto en cuanto a forma de jugarlo, presentación y producción ha permanecido inmune al recorte de características? "Hemos sido bastante fieles a nuestros criterios de calidad: nunca hemos dicho que íbamos hacer el mejor juego del mundo", se defiende Antoniades. "Pero siempre se sacrifica alguna función", interviene Ball. "Cuando creamos algo y pensamos cómo podemos implementarlo mejor, siempre nos preguntamos: '¿Esto vale la pena en la próxima generación?'". Esa pregunta, que el equipo ha aplicado hasta un punto casi paranoico, sugiere que la cuestión para Ninja Theory es algo más que un pulido de características.

> **"Si no hubiéramos tenido la potencia de procesado para integrar la física en el combate, el juego habría sido diferente"**

"Desde luego", se ríe Antoniades, "que es un pulido de características. La cantidad de veces que hemos rehecho los personajes es absurda, o las ocasiones en hemos rediseñado los sistemas de juego para ajustarlos al nivel que queríamos".

Es un nivel que Ninja Theory quiere y Sony necesita: si la teoría de la compañía es que la próxima generación no comenzará hasta que llegue la PS3, necesita un título que demuestre exactamente de qué es capaz la máquina. La historia dice que la primera oleada de juegos de cada PlayStation ha despertado dudas, y, aunque el catálogo de lanzamiento de la PS3 se beneficia de un retraso de seis meses, pocos juegos pueden igualar la ambición o la preproducción de *Heavenly Sword*. Puede que sea un buque insignia por necesidad, pero ¿lo es también por su diseño, en calidad de producto capaz de mostrar los puntos fuertes de la plataforma?

"Bueno, si no hubiéramos tenido la potencia de procesado para integrar la física en el combate, el juego habría resultado totalmente distinto. Si no hubiéramos podido renderizar tantos personajes no habríamos podido hacer combates en grupo con un modo de juego propio. Al romper esas barreras





En las capturas, la cabellera de Nariko tiene una pinta algo tentacular; pero, al verla en movimiento, te parecerá genial que tenga un núcleo del Cell en exclusiva para ella.



Los bocetos de arte de los escenarios siguen un patrón de verticalidad y disposición panorámica. El primero apunta a una estructura acrobática para las batallas y la segunda enmarca el avance de Nariko luchando sola contra un ejército conquistador.

desarrollamos sistemas que sacan partido de ellas", asevera Antoniades.

Ball evoca la calma que sigue a una batalla, una estela a través de los montones de cadáveres y escombros, y Antoniades se agarra a esa imagen: "La gente subestima lo que pueden ser unos buenos gráficos y un buen sonido. En un juego, no puedes separar gráficos, sonido e historia. Desde luego, no en uno como el nuestro. Si tienes una caja gris que parece una lágrima cayendo y una voz diciendo 'Estoy muy triste', no vas a sentir nada. Pero si empatizas con el personaje y, en un momento dado, se viene abajo y sufre... claro que se nota".

En esta generación, al menos en PS3 y en 360, cada gran nuevo título que se anuncia promete implicar emocionalmente al jugador, presenta una ambición desmedida y promete ser el principio de una trilogía. Antoniades apunta a un cambio en la producción de juegos: de estar basada en la tecnología y las característica a ser un entretenimiento centrado, como el cine, en el producto final. "Estamos creando una experiencia particular, y la tecnología, sin menospreciarla, debe conseguir que eso sea posible. Ningún juego va a proporcionar la misma experiencia que *Heavenly Sword*".

Es difícil pensar en otro juego que haya dejado entrever sus problemas y, al mismo tiempo, los haya mantenido casi en completo secreto. Antoniades recuerda con algo de brusquedad que *Kung fu Chaos* fue una lección sobre cómo el éxito de un juego se define mucho antes de su lanzamiento; midiendo el respaldo a *Heavenly Sword* dentro de Sony y los pocos *bloggers* que han publicado comentarios sobre sus interioridades en los foros de tecnología, se puede decir que la enseñanza no cayó en saco roto. En E3 se rasgó la cortina de silencio y se vio y jugó con material real del título. Ball afirmaba poco antes: "Es uno de los primeros títulos para la nueva plataforma; como desarrollador, siempre sueñas que suceda con un juego que hayas trabajado tú".

"Hemos trabajado al límite de nuestras capacidades, y estamos a la vanguardia en renderización y el diseño del juego para la próxima generación", sonríe Antoniades, antes de añadir con prudencia: "Pero todo esto no es más que palabrería hasta que la gente juegue con él".

PÁNICO EN CENTRAL PARK

Además de reinventar *Test Drive,* Eden saca a *Alone in the Dark* de los pasillos y lo lleva a un entorno mucho más natural

Si hay un elemento que los guiones de los videojuegos han compartido desde el primer *Alone in the Dark* es el hecho de tener una temática abierta. Esa atmósfera tensa del juego se debía a la posibilidad de que el protagonista sufriera una muerte repentina. *Silent Hill 2* expresaba su aislamiento en lo que parecía una eternidad de inacción, y *Resident Evil 4* impulsaba a un pueblo entero a empezar una cacería. Es un acierto que el nuevo *Alone* intente, a través de su diseño, "romper las reglas del terror de supervivencia" demoliendo un edificio de apartamentos en la Quinta Avenida de dentro a fuera. Los pasillos se cortan, los techos se desploman y las paredes caen como naipes bajo una apagada puesta de sol neoyorquina: entre un crujido de vigas combadas, todo se viene abajo a tu alrededor. En el camino hasta que logras llegar a la calle atraviesas escombros y te descuelgas por cables mientras el edificio en llamas se derrumba a tu alrededor. Piensas que se trata del clímax del principio del juego, pero el director, **David Nadal**, y el productor, **Nour Polloni**, intercambian una sonrisa de complicidad. "Este no es el clímax", dice Polloni.

Ambientado en una noche catastrófica en el Central Park actual, la acción empieza en un explosivo atardecer y dura hasta el agotador amanecer del día siguiente. Eden intenta escribir una nueva leyenda para esa jungla creada por el hombre; más que incidir en las tradicionales referencias estadounidenses de la serie. "Queremos contar una historia creíble –asegura Nadal–, hacerlo creíble a medida que nos implicamos con lo que hay bajo el parque". Polloni añade que se ha puesto un cuidado parecido en lograr que la parte sobrenatural resulte plausible: "Tratamos con la vida después de la vida, pero no es algo que nos hayamos inventado de la nada, nos remitimos a varias creencias religiosas y culturales, y a experiencias cercanas a la muerte que te hagan pensar: 'Eso podría ser real'". El protagonista del juego desde luego que lo pensará, ya que es el mismo Edward Carnby del



El muestrario de física de la larga destrucción del bloque de apartamentos es tremendo: cuando Carnby atrapa un cable, puede columpiarse, escalarlo o servirse de él para hacer *rappel*, o bien servirse de su peso para alejarse de las paredes y los escombros.

CAMBIOS Y CAMBIOS

Nadal revela que los problemas de *Kya*, el anterior juego de Eden, se debían a una crisis de identidad. "Comenzó como juego de Harry Potter; luego, cuando EA se llevó la licencia, tuvimos que cambiar el personaje principal por una bruja. Cuando el fenómeno Harry Potter se volvió tan enorme nos dimos cuenta de que no podríamos competir, así que necesitábamos algo nuevo otra vez... esa no es manera de hacer un juego. Debes tener una visión clara de cómo será tu juego, y si el productor no está totalmente de acuerdo, eliminas el proyecto y haces otra cosa. No es que los productores sean los malos y los desarrolladores los buenos, sino que ambas partes necesitamos tener el mismo enfoque". La experiencia modeló el enfoque de Eden sobre el desarrollo: "Con *Test Drive Unlimited* y *Alone* presentaríamos prototipos cada mes para convencer a Atari de que eran geniales, y si no estaban de acuerdo los reescribiríamos: iban por la quinta encarnación de *Test Drive*, que introducía el aspecto *online*, y por la octava versión de *Alone* cuando nosotros irrumpimos rompiendo normas".





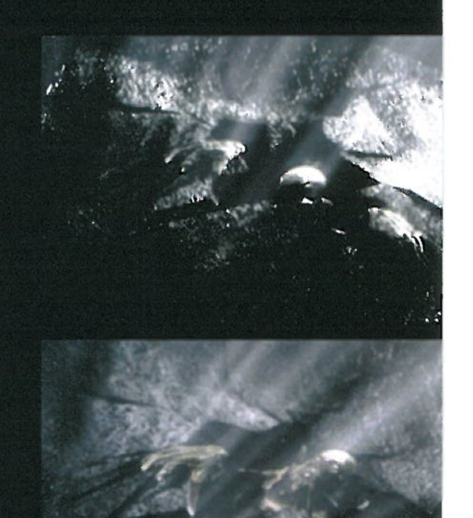
Estas son las texturas de heridas de los personajes no jugables y del propio Carnby, con un mapeado normal para lograr un efecto empapado e incluso bajo su propia sombra.

juego original... aunque su aspecto es menos atractivo y, desde luego, está menos momificado de lo que cabría esperar, teniendo en cuenta los muchos años que han transcurrido desde 1929.

"Yo lo veo como una continuación del primer juego: tenía que estar ambientado en nuestro tiempo, en un lugar identificable, para el que jugador pueda tener la sensación de conectar, podría ser *Alone 2"*, explica Nadal, y cabe preguntarse si este tratamiento puede molestar al creador de la serie Frederick Raynal, que no ha tenido voz ni voto, y su distribuidor. "Es una pena que le haya sentado mal, pero es buen amigo mío, y durante años hemos intercambiado un montón de opiniones sobre el diseño de juegos. Tenemos algo del espíritu del primer *Alone:* para mí, el primer juego fue el revolucionario, y queríamos romper con los títulos posteriores y mostrar lo que *Alone in the Dark* debería ser".

Nadal no habla de la interpretación de Uwe Boll: "No la he visto, sólo el tráiler y las críticas *[risas]*. No sé de nadie que la fuera a ver al cine", y deja claro que si le deben algo al cine, proviene de una fuente más importante: "Si tuviera que escoger una película, sería *Jungla de cristal.* Es la historia de supervivencia perfecta, incluso teniendo en cuenta que no hay ningún elemento sobrenatural". No obstante, el equipo se ha inspirado más bien en las medidas emociones de las series televisivas norteamericanas. La 'temporada' de *Alone* consta de episodios de unos 45 minutos de contenido, cada uno independiente pero capaz de aportar e integrarse en el curso general de la historia. "La estructura de película puede funcionar con los juegos de acción– dice Polloni– pero veíamos que no se adaptaba a un juego de aventura. Una película dura de dos a tres horas, y los juegos duran el doble o el triple, con lo que pierdes la intensidad de la narración". La fórmula de los episodios está pensada para hacer que cada sección del juego sea satisfactoria en sí misma, en vez de tener que recorrerla para avanzar en la trama: de vez en cuando hay momentos decisivos que estimulan a seguir adelante, acompañados por un rompecabezas "próximo capítulo" si el jugador deja el juego (y una recapitulación de los capítulos anteriores cuando lo retoma). "Todos somos seguidores de *24, CSI, Perdidos* o *Prison Break*, pero hacíamos juegos sin que se nos ocurriera preguntarnos: '¿Por qué nos gustan tanto estas series?, ¿dónde radica su éxito?'". Nadal sostiene: "Es una estructura genial para nuestros niveles, para garantizar que cada episodio tenga un inicio y un final definidos, con un giro, una revelación y un momento cumbre". Para atenerse a sus propias normas ha habido que crear algún añadido ocasional al guión inicial: "Dividimos el primer episodio en dos porque queríamos que sucedieran muchas cosas, demasiadas", recuerda riéndose.

El ritmo de juego variará según se suceden los capítulos y





los escenarios en los enormes jardines y edificios en torno al parque. Polloni describe la experiencia global del juego como "supervivencia real, aprovechando todo lo que haya a mano para sobrevivir, a cualquier precio... no se trata de pelear todo el rato, sino de lograr que el jugador se sienta como si estuviera viviendo algo extraordinario". Para ello, *Alone* utiliza un sistema de control que parece la extensión lógica de la selección de objetos de pared a pared de *Dead Rising* y la manipulación de *Fahrenheit*. Usando el *stick* adecuado, los objetos te servirán como escudo o podrás lanzarlos sobre la cabeza con una desesperación que nunca podrías expresar sólo con pulsar un botón. "Puedes hacer todo el daño que desees con un objeto, cualquier cosa que imagines, en vez de simplemente agarrarlo y darle a 'usar'", apunta Polloni, mientras demuestra cómo puedes echar abajo una puerta con un extintor.

Es relevante que haya escogido un extintor, ya que el fuego desempeñará un papel tan importante en el juego como la oscuridad. El estudio ha recreado la forma en que se propaga un incendio y se destruyen los materiales, para aumentar la espectacularidad del efecto y que el jugador perciba instintivamente lo rápido que puede incendiarse cuanto tiene a su alrededor. Es posible, y en algunos momentos es necesario, que el jugador pueda encender un fuego voluntariamente, pero al precio de firmar un pacto con el demonio: las hogueras de *Alone* pueden resultar más peligrosas que sus amenazas sobrenaturales. Para Nadal, era parte inevitable del desarrollo despertar la sensación de miedo utilizando algo más que las criaturas del juego: "La primera vez que ves este monstruo –afirma apuntando a la imagen de una figura demacrada que es todo tendones y dedos en forma de cuchillos, o a un cadáver destripado y rajado con una incisión que le atraviesa todo el cuerpo– puede que te asquee, o incluso que te asuste... pero luego, cuando lleva un rato ahí, el miedo se pasa. Después de eso, te queda la acción".

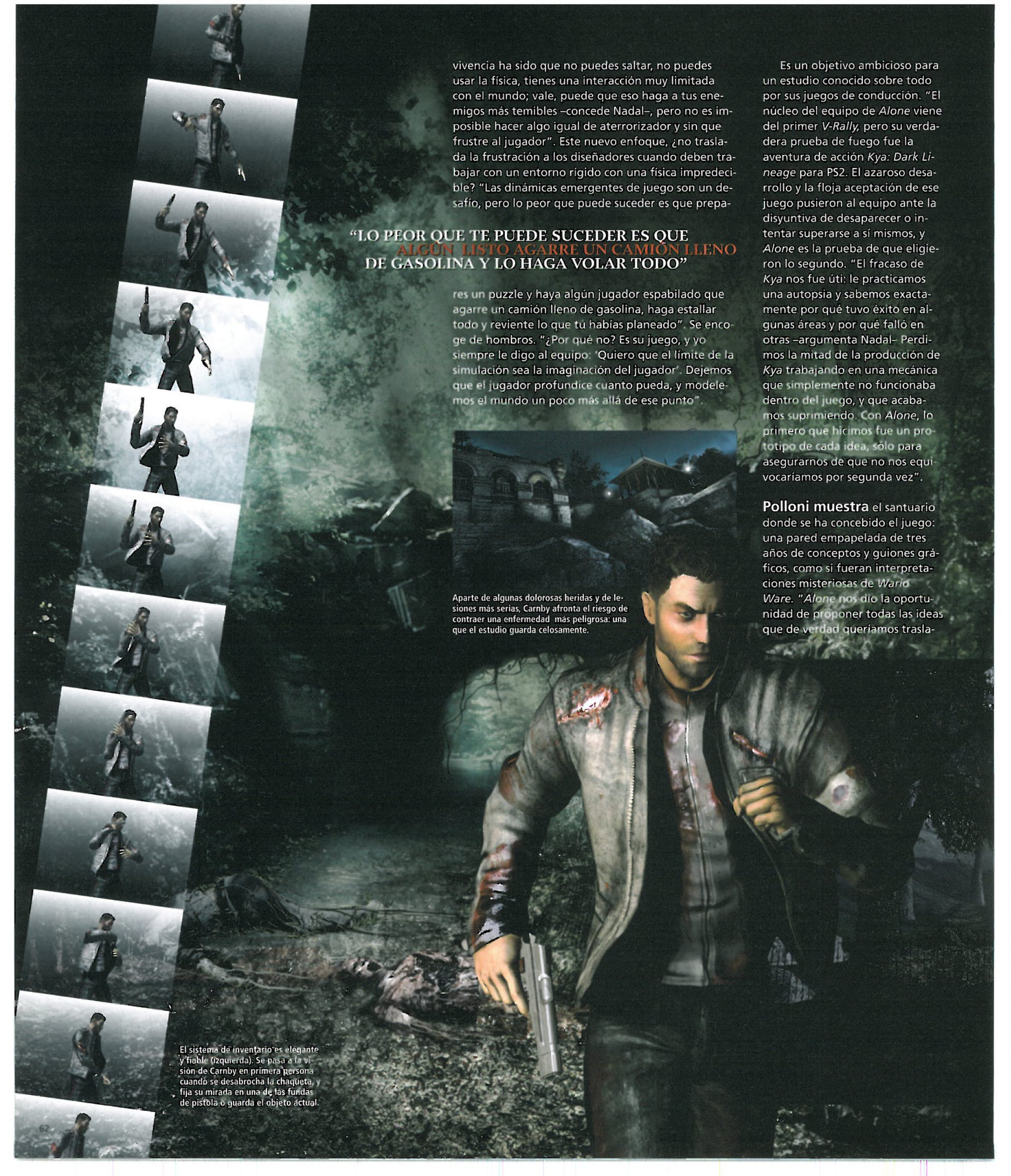
Hay más acción y más interacción de la que el género nunca haya visto, superando ampliamente a *Resident Evil 4* incluso en las partes más densas de guión de *Alone*. "El problema con el terror de super-

"PUEDE DARTE ASCO, INCLUSO QUE TE ASUSTE. PERO AL RATO EL MIEDO SE PASA. DESPUÉS DE ESO, TE QUEDA LA ACCIÓN"

Los vehículos están más que adaptados a los pasos subterráneos. Una demo del sistema de propagación del fuego muestra cómo se incendia un coche, de modo que los jugadores pueden destrozar los vehículos sin problemas. Se supone que también podrás conducirlos.

Descrita por Polloni como "una ciudad dentro de la ciudad", Central Park ofrece la oportunidad para que Eden despliegue su recreación asistida por GPS; no faltarán versiones "ligeramente reprocesadas" de localizaciones como el Castillo Belvedere, la comisaría del parque y el Museo Metropolitano de Arte. Poco quedará en pie al llegar el alba.

TÍTULO: **ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATION**
PLATAFORMA: **360, PS3, PC**
DISTRIBUCIÓN: **ATARI**
ESTUDIO: **EDEN GAMES**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **2007**



vivencia ha sido que no puedes saltar, no puedes usar la física, tienes una interacción muy limitada con el mundo; vale, puede que eso haga a tus enemigos más temibles –concede Nadal–, pero no es imposible hacer algo igual de aterrorizador y sin que frustre al jugador". Este nuevo enfoque, ¿no traslada la frustración a los diseñadores cuando deben trabajar con un entorno rígido con una física impredecible? "Las dinámicas emergentes de juego son un desafío, pero lo peor que puede suceder es que prepares un puzzle y haya algún jugador espabilado que agarre un camión lleno de gasolina, haga estallar todo y reviente lo que tú habías planeado". Se encoge de hombros. "¿Por qué no? Es su juego, y yo siempre le digo al equipo: 'Quiero que el límite de la simulación sea la imaginación del jugador'. Dejemos que el jugador profundice cuanto pueda, y modelemos el mundo un poco más allá de ese punto".

"LO PEOR QUE TE PUEDE SUCEDER ES QUE ALGÚN LISTO AGARRE UN CAMIÓN LLENO DE GASOLINA Y LO HAGA VOLAR TODO"

Aparte de algunas dolorosas heridas y de lesiones más serias, Carnby afronta el riesgo de contraer una enfermedad más peligrosa: una que el estudio guarda celosamente.

Es un objetivo ambicioso para un estudio conocido sobre todo por sus juegos de conducción. "El núcleo del equipo de *Alone* viene del primer *V-Rally*, pero su verdadera prueba de fuego fue la aventura de acción *Kya: Dark Lineage* para PS2. El azaroso desarrollo y la floja aceptación de ese juego pusieron al equipo ante la disyuntiva de desaparecer o intentar superarse a sí mismos, y *Alone* es la prueba de que eligieron lo segundo. "El fracaso de *Kya* nos fue úti: le practicamos una autopsia y sabemos exactamente por qué tuvo éxito en algunas áreas y por qué falló en otras –argumenta Nadal– Perdimos la mitad de la producción de *Kya* trabajando en una mecánica que simplemente no funcionaba dentro del juego, y que acabamos suprimiendo. Con *Alone*, lo primero que hicimos fue un prototipo de cada idea, sólo para asegurarnos de que no nos equivocaríamos por segunda vez".

Polloni muestra el santuario donde se ha concebido el juego: una pared empapelada de tres años de conceptos y guiones gráficos, como si fueran interpretaciones misteriosas de *Wario Ware*. "*Alone* nos dio la oportunidad de proponer todas las ideas que de verdad queríamos trasla-

El sistema de inventario es elegante y fiable (izquierda). Se pasa a la visión de Carnby en primera persona cuando se desabrocha la chaqueta, y fija su mirada en una de las fundas de pistola o guarda el objeto actual.



Polloni (izquierda) y Nadal. *Alone* es el proyecto soñado de Nadal, pero es al mismo tiempo responsable de *Test Drive Unlimited* y Eden, tras la marcha pactada del director y fundador del estudio, Stephane Baudet.

dar a los juegos –se congratula Polloni–. Y además están las que no hemos hecho... como un muro de la vergüenza". En realidad, la lista de ideas rechazadas llena apenas una carpeta, muchísimo menos que la de las ideas que compondrán el juego final.

"Nos hemos basado en romper las reglas. Nos vale cualquier cosa que sea arriesgada: no tenemos nada que perder –sonríe Nadal–. Ya no me gusta la idea de 'género'. Creo que deberíamos concentrarnos en la experiencia. Si el jugador ha pasado miedo, es un juego de terror; si ha disfrutado de la acción, es un juego de acción; si ha disfrutado escapando del edificio, es un juego tipo plataforma... es un crisol".

Todavía falta mucho más por ver, pues ambos desarrolladores evitan temas considerados tabú como los vehículos, o la presencia de una mecánica de juego más guiada por los efectos. Pero como el juego se encuentra todavía en su fase prealfa, el enfoque más adecuado parece ser el que da fuerza a los títulos de terror: hacer pensar tanto en lo que puede ir mal que te de pavor.

"Si logramos lo que nos hemos propuesto, podemos marcar una tendencia que no sea específicamente para el terror de supervivencia –considera Nadal–. Cuando comenzamos *Kya* quería contar con un equipo que trabajara en juegos de acción-aventura y otro en juegos de conducción, porque había pensado hacer converger algún día conducción y acción". Eso pasó antes de *GTA*, por cierto *[se ríe]*. Así que estas mezclas ya existen, pero podríamos llevarlas más lejos, trascendiendo las etiquetas de los géneros".

Polloni añade: "Por suerte veremos que otros juegos ofrecen experiencias diferentes a 'Este es un juego como *X*, así que tienes que jugar con él de una forma determinada porque así es como se debe hacer'".

"Podemos ampliar de verdad el público, y abrir campo a la competencia, si no hacemos todos los mismos juegos de cada género –concluye Nadal– Cuando voy al cine no pienso: 'Hum, esta peli está realmente bien, pero ya he visto antes otra de acción, así que ahora veré otra distinta'; simplemente me dispongo a ver una buena película. Esa es la dirección que creo que tenemos que tomar".

UNA MUSIQUILLA NOCTURNA

La banda sonora de *Alone* es obra de Olivier Derivière, con el que Polloni admite que el estudio está trabajando todo lo que puede con la idea de que se convierta en una valiosa marca distintiva de la casa cuando consiga más nombre. Mezclando sinfonías sintetizadas y arreglos corales, cada sección está escrita para una escena, basándose en el *storyboard*. Una vez entregada, Derivière trabaja un ritmo terriblemente prolífico, el diseñador de sonido Vincent Le Meur desmonta la pieza en elementos sueltos, que luego monta directamente siguiendo el guión. El resultado es que reacciona al jugador en vez de simplemente servir de transición. Le Meur indica que es posible que la banda sonora incluya arreglos nuevos en vez de repetirse cuando el jugador vuelva sobre sus pasos.



No ha hecho falta utilizar muchas licencias artísticas para que el parque aparezca amenazador: "A pesar de que resulta bastante peligroso, fuimos allí después de que oscureciera un año después de empezar, y fue terrorífico. Hay gente extraña de verdad allí por la noche", evoca Nadal.

Construye



Hacer juegos para la 360 y la PS3 se supone que es el reto más duro al que los diseñadores se han enfrentado en la historia del videojuego. ¿Cómo se explica que permanezcan imperturbables los laboratorios de Climax en Gran Bretaña?

Seguro que has oído los malos augurios. Los desarrolladores llevan dos o tres años mostrando sus temores por lo que supondrá programar para la próxima generación: equipos de más de 100 personas, millones de euros e interminables dificultades técnicas. Pero en la sala de reuniones de Climax no se percibe ni un atisbo de ansiedad en las caras de los presentes. Todo el mundo parece tranquilo. Confiado, incluso.

No son víctimas de la arrogancia ni de un delirio. Durante el último año y medio, el estu-

ndo futuro



dio Racing de Climax ha venido trabajando en Tomcat, un *framework* para la creación de títulos de próxima generación. No es la primera vez que un estudio elabora un juego de herramientas de manera interna: SuperTools fue el resultado de su convicción de que las herramientas y la tecnología resultan cruciales para el proceso creativo. Tomcat es una prolongación de esa filosofía, construida a partir de las lecciones aprendidas con SuperTools, aunque su objetivo es solventar las necesidades específicas del desarrollo de la próxima generación, concretamente el excepcional incremento en la creación de elementos artísticos.

"Todas sus funciones importantes están orientadas a cómo agilizar el trabajo del artista –explica Tom Williams, director técnico–. Es una interfaz transparente tipo wysiwyg ('lo que ves es lo que hay'). De modo que un artista puede estar sentado ahí, haciendo las texturas de los materiales de una moto y editando su geometría, y ver exactamente la misma apariencia que obtendrás en el renderizado del juego. En esa parte del proceso de trabajo es donde la gente introduce cambios en el editor, los guarda, hace una conversión laboriosa y que exige mucho tiempo, los carga en el juego y finalmente ve en pantalla cómo quedan los resultados en el motor, y, en su caso, los toma y los aplica a su modelo".

Tomcat acelera este proceso enormemente porque deja trabajar a los artistas, eliminando los segmentos que antes eran tiempos muertos. Automatiza las tareas complejas siempre que es posible. Por ejemplo, la herra-

El circuito real (izquierda) y el virtual. El equipo de desarrollo de *Moto GP'06* tiene colgadas en su oficina fotos de los modelos de sus motos dentro del juego superpuestas sobre el escenario real. Y nadie diría que las motos no son reales.



El control automático de exposición adaptable (que se basa en la dilatación que sufre la pupila al pasar de una zona con luz a otra con oscuridad) es sólo uno de los ingeniosos, pero efectivos, trucos que han sido posibles con Tomcat aplicados en *Moto GP'06*.



De arriba abajo: Tom Williams (director técnico, Racing), Jay Green (jefe artístico, Racing), Julian Adams (jefe de programación, Core Technology Group), y Jason Avent (director de juegos en *Moto GP'06*, Racing).



mienta de subdivisión adaptativa de Tomcat decide automáticamente dónde añadir polígonos extra cuando el efecto mosaico afecta a un modelo y dónde optimizar la geometría. El mecanismo de mosaico es particularmente potente, y permite mezclar y ajustar la geometría: parches Bezier, parches N y superficies de subdivisión pueden caer unos junto a otros en una sola red, de modo que los artistas gozan de flexibilidad para modelar la geometría utilizando la técnica más adecuada.

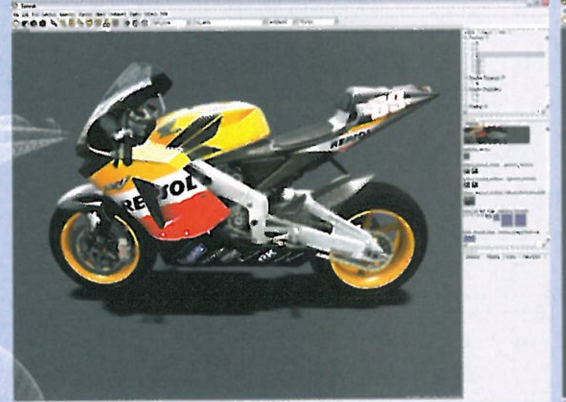
Todo esto se puede hacer con una misma herramienta. "Uno de los grandes inconvenientes con los programas Max y Maya –recuerda Williams– era que si cambiabas de geometría de parche a geometría estándar, necesitabas salir de una y entra en otra; es incómodo y que lleva demasiado tiempo". Tomcat coge las funciones de texturas y de edición de geometría estándar de SuperTools y las reúne bajo una interfaz simplificada y fácil.

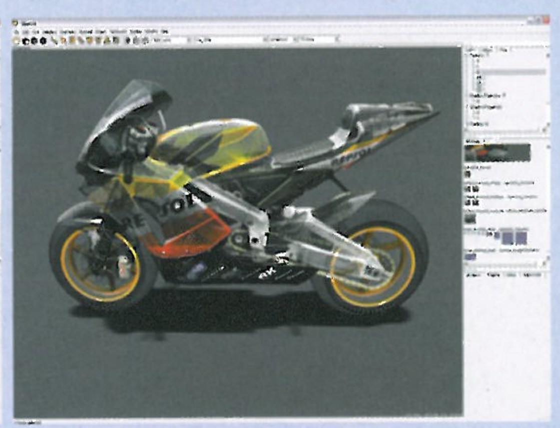
La integración total permite también previsualizar todo dentro de la propia herramienta. Por ejemplo, ahora, cuando se completa una animación, se la coloca en el juego para ver cómo se comporta, al objeto de reducir al máximo la deformación de las texturas. "Si la pones en Tomcat, te evitas toda esa infinidad de problemas; puedes manipular esa textura y modelarla sobre la marcha... juguetear mientras está trabajando", propone Jay Green, jefe artístico, como ejemplo de la versatilidad del juego de herramientas.

"Puedes ver un pantallazo con el aspecto exacto del juego, en vez de trabajar un poco, enviarlo, hacer funcionar el motor del juego, echarle un vistazo con una cámara remota y acabar diciendo de la próxima generación, como mucha gente: 'no veas cómo es eso'", continúa Jay Green, antes de mencionar que los últimas incorporaciones a las compañías rivales han descubierto que Tomcat es una revelación. "Pueden centrarse en el trabajo y lo que hacen es lo que ven justo ante ellos, y ya no tienen que esperar para verlo una hora y un montón de datos transferidos después".

Lo que es más, no es solamente una herramienta útil para el equipo artístico: los programadores también se benefician (así como los diseñadores, dado que también puede probar cómo funciona la esencia del juego). Cuando el equipo jugó por primera vez con los mapas parallax, para hacer las sombras del agua, la profundidad de campo y la iluminación ambiental dinámica en *Moto GP'06*, todos esos prototipos estaban dentro de Tomcat. Un paso vital en el desarrollo, argumenta Jason Avent, director de juegos del primer proyecto de la próxima generación de Climax: "Se parece mucho a la diferencia entre tomar una foto con una cámara de carrete tradicional o con una cámara digital, porque en este segundo caso puedes verla inmediatamente y seguir, o decidir 'no me gusta así', y la haces otra vez, la haces de nuevo, la vuelves a hacer, hasta

De izquierda a derecha: un modelo de moto de *MotoGP'06* con efecto mosaico adaptable e iluminado gracias a Tomcat con los sombreadores en el lugar donde va a ir, y un *wireframe* con texturas e iluminado con los sombreadores.

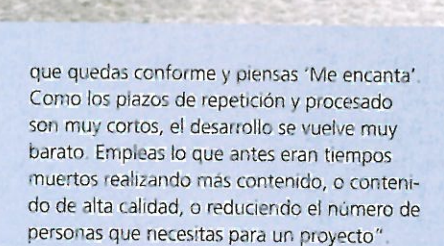












La mentalidad Core

El Core Technology Group de Climax es un equipo de 25 miembros y ha sido responsable de los *framework* Blimey (renderización, matemáticas, guión, procesado de imágenes, conectividad, audio, animación y efectos de partículas), Dyne (física y dinámica de vehículos) y SuperTools (de las primeras en la industria para trabajar integramente con superficies curvas). Su propósito es investigar, desarrollar y mantener *frameworks* y conjuntos de herramientas para los equipos de los juegos.

Tomcat es el resultado de año y medio de trabajo. El equipo ha trabajado con la física de grupos para aprovechar totalmente la potencia de las nuevas máquinas. Aunque el equipo piensa que los primeros títulos para la nueva generación serán impresionantes, cree que las generaciones siguientes supondrán de nuevo grandes avances: las soluciones de física e iluminación actualmente en desarrollo.

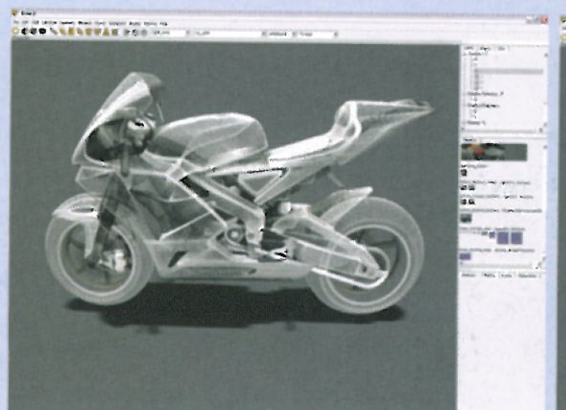


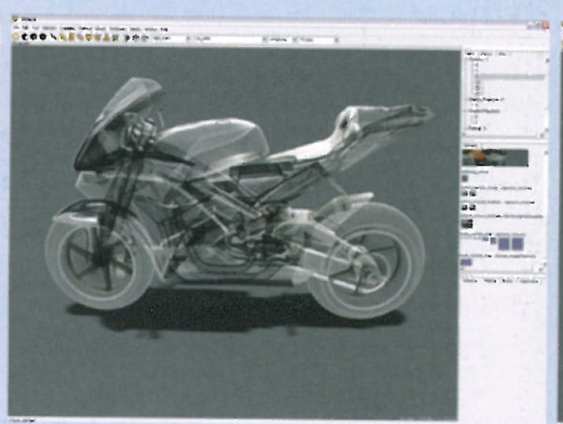
que quedas conforme y piensas 'Me encanta'. Como los plazos de repetición y procesado son muy cortos, el desarrollo se vuelve muy barato. Empleas lo que antes eran tiempos muertos realizando más contenido, o contenido de alta calidad, o reduciendo el número de personas que necesitas para un proyecto".

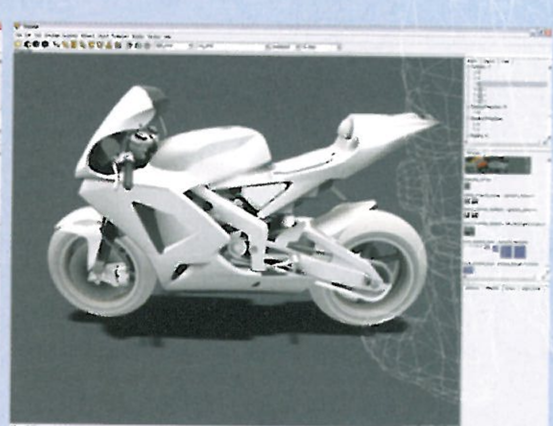
"Con unos 30.000 polígonos, los modelos de *MotoGP* ofrecen cinco veces más nivel de detalle que sus equivalentes de última generación, pero crearlos con Tomcat sólo supone el doble de esfuerzo"

O las tres cosas a la vez. Con alrededor de 30.000 polígonos, los modelos de motos de *Moto GP'06* ofrecen cinco veces más nivel de detalle que sus equivalentes de última generación, y con Tomcat sólo necesita el doble de esfuerzo al crearlos. Como consecuencia, el equipo artístico del título para la 360 es sorprendentemente pequeño (sólo 17 personas que se encargan de las 34 pistas del juego y de las 27 motos corriendo a 60 fps, con una resolución de 1.280x720 píxeles. Una charla con el diseñador que trabaja en la pista de Malasia revela que con Tomcat emplea tres semanas y media, mientras que, sin su ayuda, habría supuesto unos dos meses. Climax estima que un *middleware* estándar duplicaría la duración del proyecto y el tamaño del equipo.

Lo cual lleva a la pregunta de por qué no siguen este camino todos los desarrolladores: "Porque la gente toma decisiones erróneas –responde Avent–. Otros distribuidores grandes donde he trabajado podían comprar una compañía que hiciera *middleware* o decir a todo el mundo: 'esto es lo que vais a utilizar a partir de ahora', y el director artístico diría: 'tienes que utilizar Maya para esto y Character Studio para esto', y así sucesivamente".









Gestión de las sombras

El procesado de las sombras en tiempo real tiene cada vez más importancia para el desarrollo de tarjetas gráficas en los últimos años; la versatilidad y la potencia de los sombreadores *vertex* y de píxeles son características decisivas de las consolas de próxima generación. Como la tecnología ha madurado, ha habido un desplazamiento desde interfaces *hardware* de bajo nivel hacia lenguajes de sombreado de alta gama. Estos desarrollos han permitido a Climax crear un nuevo juego de herramientas que aprovecha totalmente los avances del *hardware*.

Aparte de su potencia, los sombreadores programables pueden suponer una explosión de permutaciones (algunos juegos recientes de Climax ofrecen hasta 100 shaders de píxeles distintos). Muchos de estos sombreadores son variaciones de unos pocos temas básicos: por ejemplo, el mismo modelo de iluminación con y sin capa de animación. El número de posibles combinaciones es tremendo y se espera que aumente todavía más con nuevo *hardware*, lo que convertirá la gestión de las sombras en una preocupación básica de los desarrolladores.

Climax ha desarrollado, por tanto, un sistema en el que pueden escribirse muchos pequeños fragmentos de código sombreador. Los fragmentos se almacenan en ficheros de texto con un bloque de interfaz y una implementación, y luego se conectan para crear un gran número de combinaciones diferentes.

Una de las principales ventajas de este sistema es que permite a los artistas del diseño crear nuevos efectos mediante la combinación de fragmentos de sombreadores sin la necesidad de soporte del programador. Esto es clave para el diseño de Tomcat, que proporciona un entorno para que los programadores creen y editen fragmentos de sombreado. También permite a los artistas crear rápidamente diferentes combinaciones de sombreador, aplicarlos en superficies y revisar los resultados en un solo *framework*.



Tomcat no ha sido diseñado para solucionar todos los problemas que se le puedan plantear a un artista, sino para facilitar los procesos del desarrollo que más tiempo (y dinero) consumen

Williams cree que cada vez hay más estudios dispuestos a seguir su ejemplo, algo bastante difícil hace dos años. La situación ha cambiado tras la aparición de SuperTools, de Climax, y la necesidad de crear material para la siguiente generación de consolas: los desarrolladores han decidido igualarse a sus competidores. "Todo el mundo va pregonando sus procesos de desarrollo y cuántos recursos están dedicándoles, y lo que la gente debería estar analizando son las ineficiencias del proceso y cómo erradicarlas. Y deben de llegar a las mismas conclusiones que nosotros".

Construir tus herramientas propias no es un paseo por el parque, obviamente. Williams recalca la dificultad de diseñar herramientas (y hacerlo de forma óptima) sin gastar demasiado tiempo del desarrollo, así como la necesidad de escoger a los individuos adecuados para esa tarea. Puntualiza que ese desarrollo debería estar íntimamente ligado a un proyecto activo para ir probando cada elemento. "No hay nada peor que el I+D sin objeti-



La escala de *GP'06* abarca desde margaritas al lado de la pista hasta rascacielos; un modelo tiene cinco veces más detalle que su equivalente en Xbox.

El circuito del Gran Premio de China en Shanghai tiene el tratamiento Tomcat. Durante el desarrollo se puede estudiar las vistas del circuito tal y como aparecerán después en el juego.

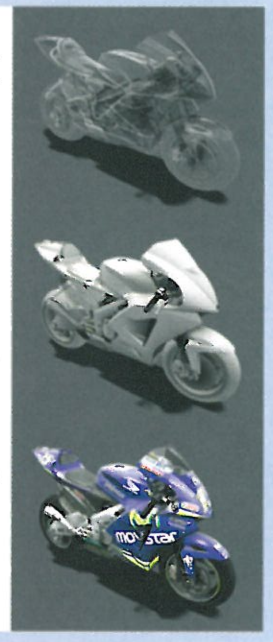
vos, te lleva a una herramienta que carece de aplicación práctica –advierte el director técnico–. Tomcat, por su propio diseño, es adaptable y es una herramienta que puedes utilizar como marco para desarrollar herramientas cuando hagan falta. Es un API; es decir, una serie de librerías, lo que significa que puedes imaginar tus propias versiones de Tomcat o construir tus nuevas herramientas de inteligencia artificial o lo que sea utilizando de forma ágil ese entorno".

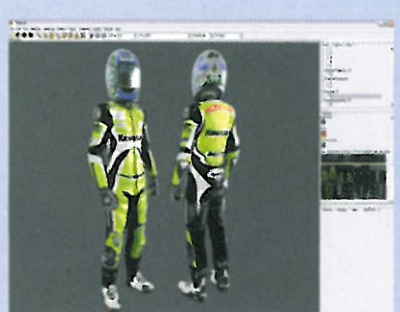
Eso implica que Tomcat no tiene ninguna desventaja aparente. Cualquier inferioridad respecto a un programa ya existente, o bien se elimina reconfigurando el juego de herramientas o bien se utiliza el programa ya existente (Tomcat mantiene una vía de importación/exportación para incorporar paquetes externos; el diseñador todavía utiliza Maya y Max). Por lo demás, lo que podría parecer un inconveniente es también una ventaja. "El estudio tiene que asumir cosas como el soporte, el mantenimiento y cosas así, y por lo tanto existe cierto riesgo extra asociado a ello –admite Williams–. Pero también significa que tenemos un bucle de información mucho más consistente para solventar problemas y errores". El Core Technology Group está ubicado cerca del equipo de *MotoGP'06* a propósito, de modo que pueden probar las características de Tomcat y el equipo conoce inmediatamente cualquier problema de funcionamiento".

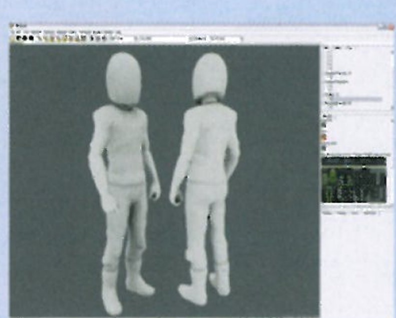
El sistema tiene sus limitaciones, pero es cierto que no ha sido diseñado para solucionar todos los problemas que se le plantean a un artista, sino para facilitar los procesos que más tiempo (y dinero) consumen del desarrollo. Visto que los desarrolladores muestran su preocupación por los requisitos de la siguiente generación, el enfoque de Climax parece avance totalmente lógico y coherente. "Es evidente lo que hacía falta, y es una solución lógica –coincide Green junto antes de admitir que la herramienta no es el mejor paquete de modelado, textura e iluminación–. Es lo mejor para hacer juegos PlayStation 3, Wii y Xbox 360 *[y para PSP]*. Para eso es para lo que lo hemos creado".

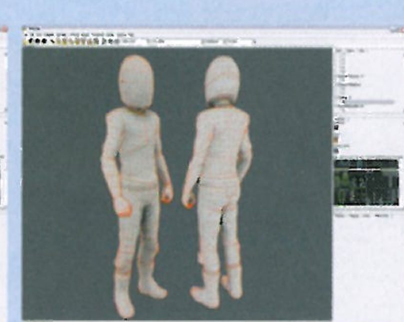
Construir a medida

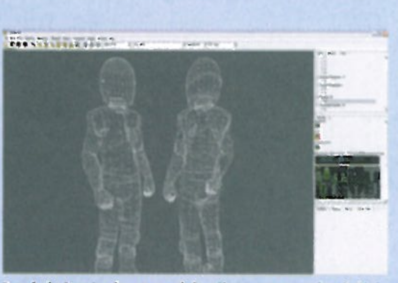
Climax es más que un aviso de la necesidad de desarrollar herramientas hechas a medida para proyectos específicos y, como tal, Tomcat contiene su propio API para desarrollar editores, como expone Julian Adams, programador jefe del Core Technology Group: "Tenemos uno vainilla que cualquiera en el estudio puede coger y utilizar como punto de partida, pero después los equipos para PSP poseen una versión simplificada, que saca gran partido de los shaders, y el equipo de *MotoGP'06* posee otro adaptado con unas cuantas características que el elemento principal no posee, un material que han desarrollado sólo para tener una vista gráfica de su juego: se trata de cosillas conseguidas recientemente, como el modelado físico de la dispersión de la luz, que proporciona esa adorable profundidad en el fondo". "Modela cómo rebotan las partículas en el aire, y cómo reflejan y refractan la luz –añade Jason Avent–. De modo que un material que está realmente lejos se convierte en la distancia en algo muy blanco: los cuadros antiguos intentan representar la lejanía mostrando los objetos más distantes en tonos más diluidos. Lo que la niebla solía hacer son planos de alfa, de modo que este método es mucho más continuo y significa que en una pista donde acaba de llover, por ejemplo, lo forzamos un poco más y los objetos que están en las montañas, pero cerca de ti, aún tienen un poco de niebla sobre ellos, de modo que, efectivamente, ayuda a producir una sensación de profundidad".











Desde la izquierda: un modelo piloto con mosaico definido en Tomcat, con texturas y sombras, sin texturas, sin texturas con vértices destacados y en malla (*wireframe*).





PENSAR A LO GRANDE

EL DISTRIBUIDOR DE *LEGO STAR WARS* OFRECE IDEAS COLOSALES PARA DAR VIDA A UN FENÓMENO DEL VIDEOJUEGO

Para Giant el éxito fue elegir un enfoque a pequeña escala, casi artesanal. Desde su casita de campo del condado inglés Buckinghamshire, Giant diseñó la serie *Lego Star Wars,* creando en colaboración con Traveller's Tales un título del que se han vendido más de tres millones y medio de copias. Esta relación llevó al hecho (muy poco habitual, por otra parte) de que el estudio adquiriera al distribuidor para formar TT Games, que se refiere a la dimensión de Traveller's Tales como desarrollador, y TT Games Publishing, el nuevo nombre de Giant. El director gerente, **Tom Stone,** y el director de desarrollo, **Jonathan Smith,** revelan que su actitud ante los juegos se corresponde con su actitud ante el trabajo.

Cuando Giant comenzó, ¿esperabas establecer una relación tan estrecha con un solo desarrollador, o trabajar con más empresas?

Tom Stone: Nunca planeamos casarnos con un desarrollador tan pronto. Planeamos expandirnos mediante la adquisición de otros, o siendo nosotros adquiridos; pero, como nos mantuvimos fieles a lo que queríamos hacer, no nos importó: y la razón de que nos vinculáramos a Jon *[Burton, fundador y director de Traveller's Tales]* es que comparte exactamente los mismos valores que nosotros en cuanto a juegos para jugadores jóvenes. De hecho, esa es la única razón para nuestro matrimonio, si hemos de ser completamente sinceros. Se trata de un desarrollador genial que posee una gran trayectoria en este campo: ellos querían acercarse más a la edición, y nosotros al desarrollo.

Parece que hay pocos desarrolladores que se centren en juegos ambiciosos para niños. ¿Había otras opciones para buscar socios, o Traveller's Tales era el único candidato lógico?

T.S.: No, no: había pocos tan entusiastas o tan capaces como Traveller's Tales. Llevamos casados ya

un año, y seguimos tan emocionados como el primer día. Aquí tienes un ejemplo: ¿Cuánto tiempo estuviste el viernes por la tarde al teléfono con Jon Burton, Jonathan? Entre hora y media y dos horas, sin hablar de otra cosa que el juego...
Jonathan Smith: No sobre el juego, sólo sobre la estructura del desbloqueo.
T.S.: Es verdad, dos horas hablando sobre un aspecto, sólo ese día. Un nivel de implicación y de entusiasmo así es realmente insólito.
J.S.: Y el éxito del juego depende del trabajo de cada persona del equipo: cada artista, programador y animador de Traveller's Tales realizó contribuciones destacadas, porque todos compartimos la misma sensación de emoción y las mismas esperanzas acerca de lo que podríamos lograr con él.

Para algunos desarrolladores la definición del distribuidor perfecto es el que se calla y permanece al margen. ¿Cómo es el proceso cuando vosotros trabajáis de manera tan estrecha?
T.S.: Yo no sé para ti, Jonathan, pero para mí la relación con TT resulta perfectamente normal.
J.S.: La palabra con que la describimos es 'natural'.
T.S.: Jonathan y yo nunca discutimos 'qué estrategia seguiremos cuando hablemos con la gente de Manchester'. Simplemente hablamos con ellos.
J.S.: En realidad no seguimos un método con el desarrollo o la distribución. *[Risas]*

Pero ¿es un enfoque que puede mantenerse a gran escala? Si hubiera que supervisar una docena de juegos, ¿seríais capaces de pasar dos horas al teléfono hablando sobre uno de ellos?
T.S.: Tú mismo has contestado. Es difícil imaginar cómo podríamos crear un juego como *Lego Star Wars* dentro de una organización grande.
J.S.: ¿No tiene eso que ver con la cultura de desarrollo? Si la cultura que hemos creado funciona de esa manera, no he de ser yo quien haga esa llamada, podría ser cualquier otro. No es una cuestión que se limite a nosotros.
T.S.: Lo cual nos retrotrae a la importancia de asegurarte de que trabajas con gente que tenga una filosofía parecida a la tuya. En ese caso no tienes que forzar el proceso. Yo estoy totalmente convencido de que un juego como *Lego Star Wars* no podría haber fraguado en una organización grande: demasiada gente o demasiadas opiniones habrían arruinado el flujo de trabajo.

¿Algunos aspectos poco habituales e iconoclastas de *Lego Star Wars* habrían sido eliminados de la versión definitiva de haber seguido un proceso más estructurado y tradicional?
T.S.: Era un grupo muy reducido de personas el que aportaba las ideas para *Lego Star Wars:* el núcleo se limita a cuatro o cinco. Lo que sucede en las grandes organizaciones es que un montón de gente empieza enseguida a decir: 'Bueno, yo tengo una opinión sobre este juego...', y cuanta más experiencia tienen, más debes escuchar esas opiniones, y entonces la creatividad comienza a marchitarse, y tú acabas haciendo la típica franquicia de siempre.
J.S.: Yo creo que reconocer a Lego su parte en *Lego Star Wars.* El entorno en que estábamos en Lego estimulaba la creatividad, y se enfocaba a los niños

"CADA ARTISTA, PROGRAMADOR Y ANIMADOR REALIZÓ CONTRIBUCIONES DESTACADAS PORQUE TODOS COMPARTÍAMOS LA MISMA SENSACIÓN DE EMOCIÓN"



y a cómo juegan ellos. Todas las cualidades que antes has mencionado salieron porque las suscitaba Lego. Además, tú puedes tener gente muy creativa –el negocio de los videojuegos está lleno– pero el mayor problema no es tanto que les anules sus ideas, sino que muchos de ellos no son capaces, o no se les da la oportunidad, de expresar esas ideas al comienzo porque el proceso ya está en marcha.

¿Uno de los problemas es que todo el mundo se cree un poco diseñador de juegos: el departamento de marketing, los de contabilidad...?

J.S.: *[Interrumpiendo]* ¡Pero es que todo el mundo lo es! Sus ideas son las que no se atreverían a expresar si fueran diseñadores profesionales. Necesitamos contar con perspectivas que carezcan totalmente de prejuicios. Ese escepticismo que muestras sobre la validez de las ideas de esa gente se basa en tu propia conciencia de las restricciones habituales del desarrollo de un juego. Pero, en algún momento, alguien dijo: 'Imaginad si pudierais conducir coches y luego bajaros y luchar con otros', y nos dijeron que no podría hacerse. Yo no abogo por la anarquía *[risas]*, y los diseñadores tienen que anticipar cosas, pero cualquiera que juegue con los juegos tiene derecho a dar una opinión sobre qué busca y qué desea sentir.

¿Creéis que existe un malentendido fundamental entre los distribuidores acerca de cómo se debe gestionar el riesgo?

J.S.: ¿Te refieres al riesgo comercial y la originalidad? Esa es la opinión de Seamus Blackley, ¿no?

T.S.: Vale la pena atender a la evidencia. Me parece que la mayoría de juegos con éxito tienen su origen en los estudios: generalmente no se deben a los distribuidores. Es el equipo el que dice: '¿por qué no hacemos un juego así y así...?', el que crea un juego de éxito. Pero los desarrolladores en realidad son bastante ingenuos. ¿Por qué no consiguen ellos el dinero, o ponen su propio dinero y corren un riesgo? Históricamente, son los distribuidores los que siempre han corrido con los riesgos, porque ellos tienen el dinero. Pero ¿cómo consiguieron ese dinero? Corriendo un riesgo con tu juego.

¿Así que es el modelo de distribución convencional de juegos el que hay que replantearse?

T.S.: *[Risas]* La cuestión es que resulta difícil imaginar a un distribuidor que cree una nueva franquicia, porque está preocupado ante todo por el riesgo. Eso es lo que está volviendo aburrida y anodina la industria, y lo que desalentará al consumidor. Una franquicia inspirada por un distribuidor seguro que será muy aburrida, segura y anodina. Podría estar bien, pero no conseguirá ningún éxito de crítica. La idea debe venir de un grupo de gente que se siente y hable sobre las funciones que quiere en su juego, y esos son los que han de implicarse y conseguir que funcione. No es cuestión de que alguien aparezca con una tonelada de billetes y diga: 'Tengo esta idea fantástica y quiero que hagas este juego para mí'. No se me ocurren muchos ejemplos de casos en que ese enfoque haya funcionado.

¿Es ese uno de los frenos que afectan a los juegos que licencian películas, que el distribuidor adquiere la licencia y luego sale a buscar un desarrollador que le haga el juego?

T.S.: Es exactamente lo que sucede. Luego está el problema de la autoría de esa idea. ¿Es idea mía? No. Es trabajo mercenario. Eres un albañil que no tiene ninguna idea de cómo va a quedar finalmente la casa que está construyendo.

J.S.: Pero cuidado: los albañiles pueden hacer un buen trabajo. Lo cual nos lleva a la cuestión del estudio: si se puede tener productores creativos muy fuertes dentro del sistema del estudio trabajando con directores contratados o independientes. Yo creo que hay pruebas de que sí se puede. Depende de dónde acaben trabajando los individuos que tienden a funcionar mejor.



Tom Stone (izquierda) y Jonathan Smith se sumergen en sus fantasías en el taller de Legoland Windsor.

T.S.: Todos estamos buscando el santo grial, que consiste en que acabamos haciendo un juego genial, pero no hay un proceso que te pueda guiar. En realidad, es la gente la que lo hace todo: dame el mejor proceso del mundo, y todo se vendrá abajo si tengo el equipo equivocado.
J.S.: Mira, por eso no estamos respondiendo alabando nuestra manera de funcionar; no hablamos de 'cómo debería funcionar la industria'. Esto nos vuelve a llevar a ser de la forma que somos, porque parece que funciona. No necesitamos contar con un plan a diez años. Sabemos con lo que contamos para hacer *Lego Star Wars 2*, y hacemos planes para el año que viene y los juegos en los que nos meteremos. *[A Stone]* ¿Es eso lo más lejos que llegamos? ¿O parecemos unos ingenuos? *[Risas]*
T.S.: Me siento frustrado cuando asisto a grandes reuniones, porque no se hace nada, solamente se habla. Te atascas en el proceso, y creo que es mejor simplemente actuar y hacerlo. Estamos en la industria del entretenimiento, ya sabes; no queremos atascarnos midiendo, cortando y haciendo cuadritos. Lo siento así probablemente con más intensidad que Jonathan, creo, porque provengo de una cultura mucho más enfocada a los procesos, a sentarte y pontificar. Te sientas en una habitación a echar humo: nosotros sabíamos que no queríamos eso aquí de ninguna manera, así que reaccionamos fuertemente en contra. No estamos en la academia.

¿Cómo se manifiesta esa inmediatez? Desde el punto de vista del desarrollo, ¿es simplemente cuestión de crear un prototipo muy pronto?
J.S.: TT posee algunas herramientas fantásticamente bien desarrolladas para utilizarlas, así que al comienzo del juego podemos avanzar muy rápido, y mostrar qué aspecto va a tener *Lego Star Wars* en acción cuando cobre vida. Como tratamos con mundos y marcas con los que sentimos una conexión muy profunda y con los que tenemos un gran afinidad, no tenemos que analizar muchos de nuestros criterios, porque ya estamos totalmente orientados hacia ellos. No necesitamos un plan de comunicación, lo traemos en los huesos. Nuestro criterio es preguntarnos: '¿Eso es *Lego Star Wars?*'.
T.S.: De hecho, esta entrevista es un ejemplo de nuestra aproximación directa a la vida *[risas]*. No hay un relaciones públicas en la habitación de al lado escuchando lo que decimos, ya sabes...
J.S.: Bueno, sí que está, sólo que no lo vemos porque hemos cerrado la puerta... *[Risas]*
T.S.: Antes de que vinieras ni siquiera hemos preparado esta entrevista. Y cuando te vayas no la analizaremos. Simplemente, volvemos al trabajo.
J.S.: Bueno, ese es el mensaje que habíamos quedado en dar, ¿no es cierto, Tom? *[Risas]*
T.S.: Es mucho más divertido no verse atrapado en ese mundo de *[susurrando]* '¿tienes un momento para que te comente algo?'. No, simplemente ¡dime lo que sea ya! Porque eso es lo que lo hace gratificante. Lo hablamos, y, literalmente, una hora o un día después está hecho. Es un placer. En una vida anterior me habría pasado tres semanas oyendo 'no es posible hacerlo, no es posible hacerlo'.

¿Están desarrollando todo su potencial los juegos actualmente? ¿O pensáis que, como los



El nuevo *Lego Star Wars* ofrece los episodios del IV al VI y al encanto del original añade vehículos mejorados, entornos más ricos y una jugabilidad más flexible.

videojuegos son piezas de entretenimiento tan apremiantes, en general la industria sigue haciendo dinero a pesar de que la mayoría de títulos son de mala calidad?

T.S.: Ese es el asunto en el que estamos ahora. No creo que te encuentres con muchos ejecutivos de estudios preguntando: '¿Qué tal fue la experiencia del consumidor con ese juego'. Dirán más bien: '¿Cuántos vendimos de ese título? ¿Cuáles fueron los ingresos?'. Y esa será la lógica económica que empujará a este negocio. No quisiera tener razón en esto, pero me temo que la tengo. Es una lástima que no haya alternativas, pero lo que te dirán los consejeros delegados es que los consumidores votan con sus pies cuando salen y compran los juegos, de modo que ¿dónde está el problema?

Pero si el problema es que los juegos no son muy buenos, con un poco más de cuidado en la calidad, esos chicos tendrán una experiencia mucho más satisfactoria, y elevarán el listón para todos...

J.S.: Y tú venderás más.

¿Lo habéis elevado con el éxito de LSW?

J.S.: *[Risas]* Mira, ¿sabes qué? Dejémosles que sigan haciendo juegos pésimos, porque nosotros estamos encantados con cómo están yendo las cosas...

***Lego Star Wars* recibió muchas críticas de jugadores experimentados que sentían que resultaba demasiado corto o fácil. ¿Es inevitable perder algunos de los jugadores más tradicionales cuando tratas de romper barreras?**

J.S.: Hemos pensado mucho sobre esa cuestión. Asumimos la responsabilidad por esas críticas. Inicialmente, cuando algunos, los más jugones, dijeron que creían que estaba bien pero era demasiado corto, les preguntamos: '¿has visto todo el material secreto?'. Y la mayoría de ellos no lo había descubierto, y yo me sentí frustrado. ¿Cómo puedes decir que has experimentado un juego cuando no has visto lo que hay en su interior? Este es un juego que estimula volver a jugarlo. Y parece que los niños eran más capaces de apreciarlo: tenían más paciencia, más tiempo y menos expectativas aprendidas de otros juegos. Nosotros recibimos niños cada semana para que jueguen con nuestros títulos. Observamos cómo juegan prestando atención a cada detalle, y nos aseguramos de tener en cuenta todo cuanto vemos. Apuntamos los momentos de decepción, cualquier cosa que no logremos comunicarles de forma perfectamente clara. Los niños se deleitan más con lo que encuentran, y eso les brinda un nivel de implicación que garantiza que jueguen durante meses a un producto, y lo hagan cada día. Pero había muchos adultos que no jugaban de ese modo: y a menudo nosotros no hacemos lo suficiente por transmitir que hay más cosas que hacer o que encontrar. Uniendo ambas cosas, tenemos la obligación de ayudar a esos jugadores mayores "en desventaja" *[risas]*, que no...

T.S.: Aquellos cuya meta es acabar el juego. No jugar con el juego, sino terminárselo.

J.S.: Los que no tiene ese instinto de explorar y disfrutar. Esta vez con *Lego Star Wars 2* vamos a dedicar más tiempo a ayudar a esos jugadores mayores con sus necesidades especiales *[risas]*, y a ayudarles a recordar cómo juegan los niños pequeños.

¿Y cuánto irritará a los jugadores intensivos hablar sobre ellos en esos términos?

J.S.: *[Risas]* Pero hay una categoría de jugadores intensivos que esperan ser castigada en los juegos, que está acostumbrada a eso. Nosotros no castigamos a la gente, aunque obtienes una recompensa significativa por jugar bien. Hemos descubierto que algunos jugadores no aprecian el refuerzo positivo, porque están esperando que les golpeen cada vez que cometen un error, y eso es algo que tampoco deseamos cambiar. Pero tenemos que conseguir en esta ocasión que sean más conscientes del maravilloso mundo que les rodea.

¿No corréis el riesgo de perder el sentido del logro si abandonáis todo tipo de castigo?

J.S.: No, el castigo no significa necesariamente... había un ejemplo que sirve para explicar cómo va a funcionar la muerte en *Lego Star Wars*, que es *Pro Evolution Soccer*, un juego al que aquí jugamos una barbaridad. En cuanto tus rivales te marcan un gol, te repite la escena (siempre puedes saltarte la secuencia, pero aun así hay un lapso de tres segundos para que realmente puedas sentirla). Se te ofrece un momento de reflexión y lo percibes intensamente, aunque sean sólo un par de segundos. Y ese momento es el que se produce cuando mueres en *Lego Star Wars*, y nos gusta mucho cómo funciona. Por dirigirnos a los niños, sabíamos que no queríamos castigarles. Queremos jugar, y ellos juegan mejor en una atmósfera en que no tengan miedo. Así que queríamos estimularles más que impedir que experimentaran. A menudo mueres porque estás intentando hacer algo interesante. No queremos castigarte porque hagas algo inteligente en lo que encuentres diversión.

"HEMOS DESCUBIERTO QUE ALGUNOS JUGADORES NO APRECIAN EL REFUERZO POSITIVO, PORQUE ESPERAN QUE LES GOLPEEN CUANDO COMETEN UN ERROR"

Es algo que se puede observar en cada boceto de código: a veces ofrece en la fase inicial una mejor experiencia el modo sin ningún parche ni equilibrio, en que eres inmortal, que cuando la estructura del juego se ha ajustado, aunque no se permita muchos excesos...

J.S.: Hay dos cosas terribles en el diseño de juegos que vemos como si fueran completamente normales: una es la curva de dificultad y la otra es el equilibrio. Une ambas, y tienes una experiencia que está garantizado que es predecible, una vez estás familiarizado con cómo funcionan esos juegos. La palabra 'excesos' está muy bien. Impredecibles, sorprendentes, decadentes... así deberían ser los juegos. No un castigo.



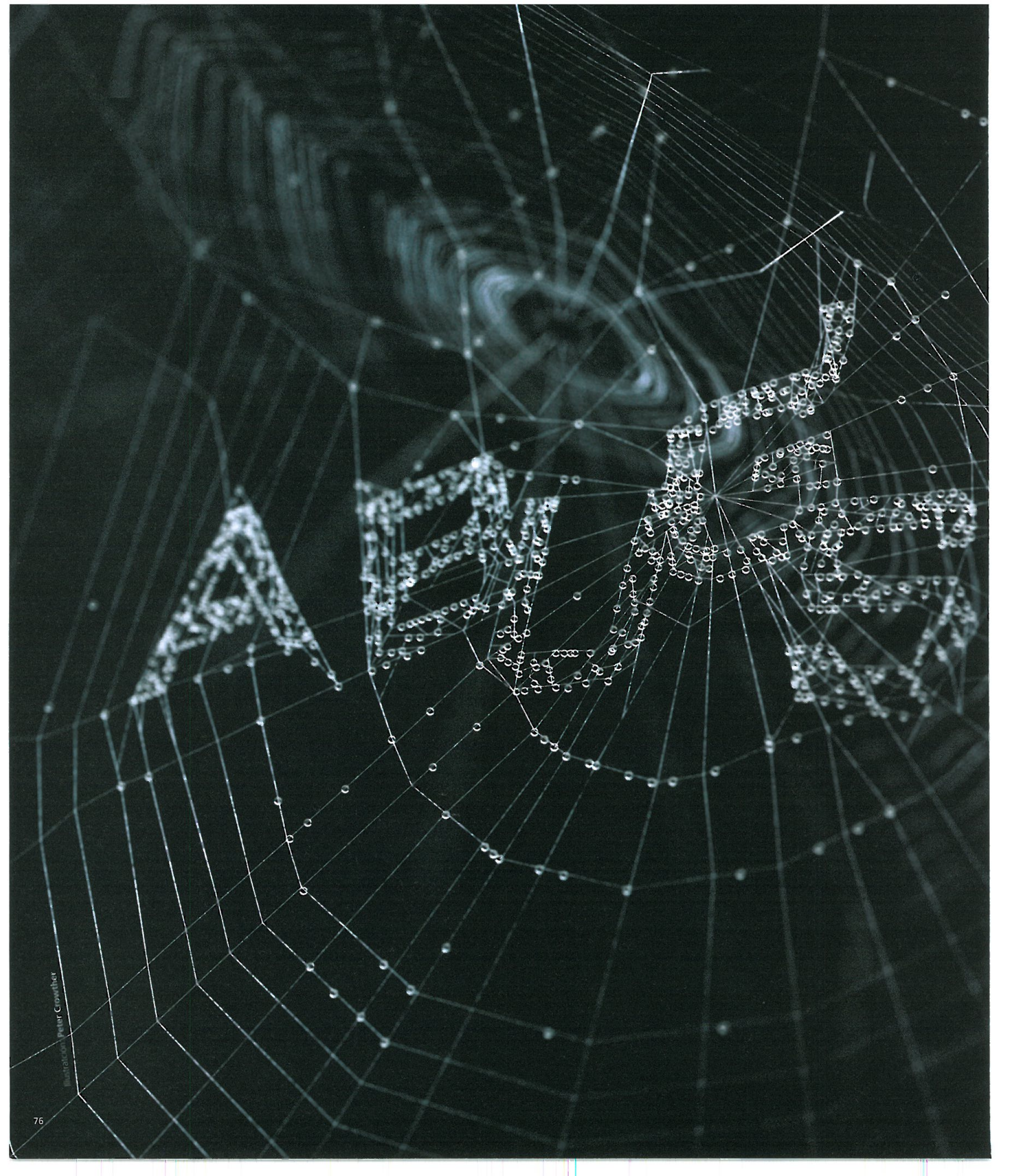
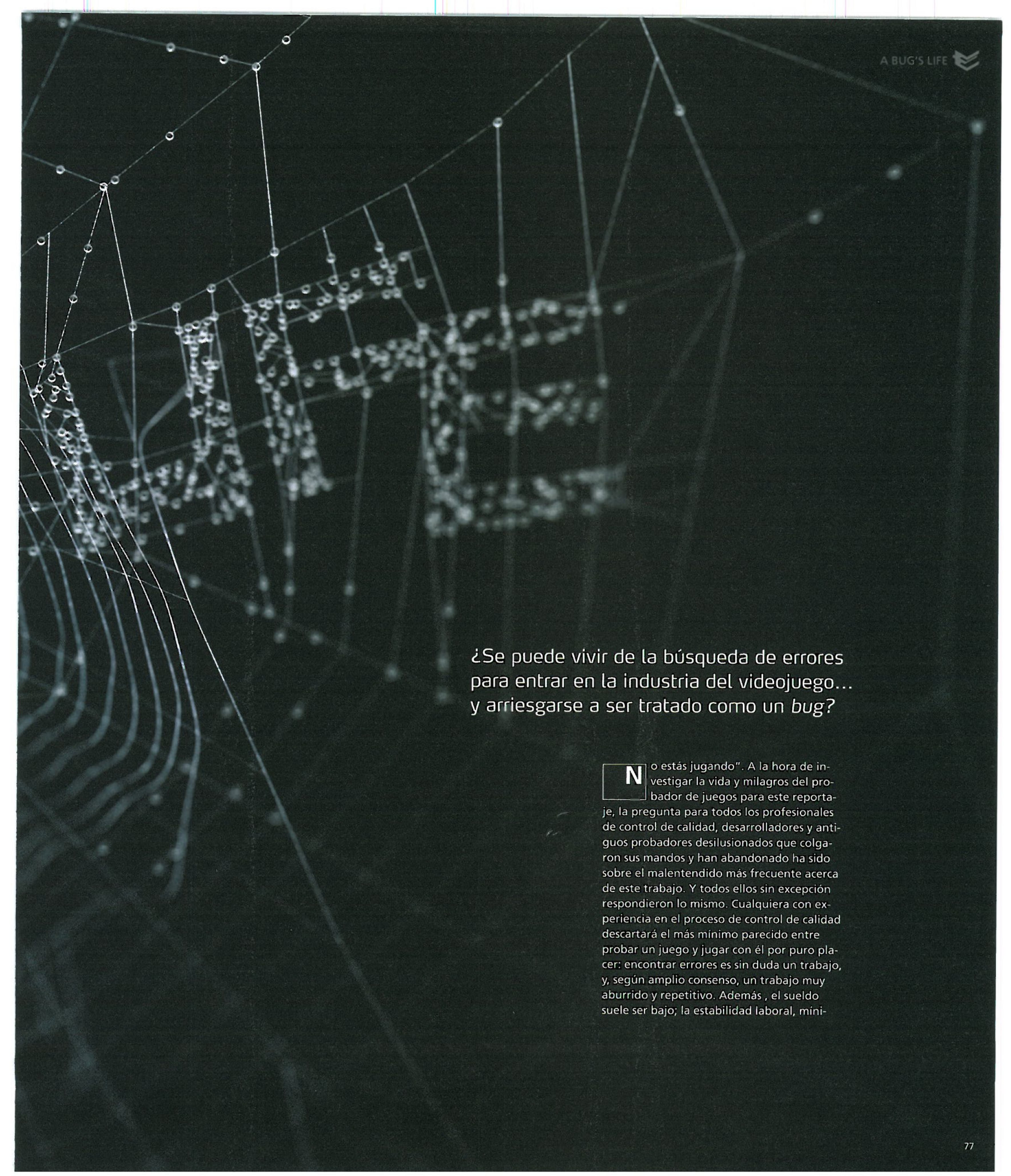


Ilustración Peter Crowther



¿Se puede vivir de la búsqueda de errores para entrar en la industria del videojuego… y arriesgarse a ser tratado como un *bug*?

No estás jugando". A la hora de investigar la vida y milagros del probador de juegos para este reportaje, la pregunta para todos los profesionales de control de calidad, desarrolladores y antiguos probadores desilusionados que colgaron sus mandos y han abandonado ha sido sobre el malentendido más frecuente acerca de este trabajo. Y todos ellos sin excepción respondieron lo mismo. Cualquiera con experiencia en el proceso de control de calidad descartará el más mínimo parecido entre probar un juego y jugar con él por puro placer: encontrar errores es sin duda un trabajo, y, según amplio consenso, un trabajo muy aburrido y repetitivo. Además , el sueldo suele ser bajo; la estabilidad laboral, míni-

ma; las condiciones de trabajo, extremas; y el reconocimiento, difícil de conseguir.

Entonces... ¿por qué escoger este trabajo? Los miles de jóvenes que visitan a los distribuidores y los desarrolladores con sus currículos comparten una obsesión por los juegos que les empuja a intentar acercarse a su objeto de pasión. Algunos están guiados por la errónea impresión de que conseguirán que les paguen por sus horas de juego. Unos cuantos quieren de verdad trabajo. Pero la gran mayoría espera abrirse una puerta trasera para llegar un día a hacer juegos: porque no tienen cualificación, aptitud o experiencia, o porque sí las tienen pero la puerta principal se obstina en permanecer cerrada. En el pasado les ha funcionado a muchos, pero ¿sigue siendo útil hoy día, dado el cambio de exigencias y métodos de una industria en proceso de maduración? Y ¿cuál es el camino para conseguirlo?

Intentar acceder por esa puerta trasera antes de intentar otro camino no es nada fácil. La competencia es dura y hay también obstáculos prácticos: el volumen de trabajo de los departamentos de control de calidad es muy variable, de modo que suelen ofrecer sólo contratos a corto plazo (tres meses es lo más normal) y exigir disponibilidad inmediata. Pero a muchos empleadores les interesa más la personalidad y la pasión por los juegos que los criterios habituales de formación y experiencia. "Los títulos que tengan son irrelevantes,– afirma **Andy Robson,** jefe de pruebas en Lionhead–. En realidad, la cualificación no tiene nada que ver. Lo que cuenta es el entusiasmo, el deseo de aprender, y sentir una verdadera pasión por los juegos. La otra virtud que buscamos es la comunicación: tienes que ser capaz de hablar con la gente. Muchos candidatos poseen habilidades sociales muy flojas".

Sin embargo, algunos empleadores están elevando el listón, y buscan una comprensión específica sobre cómo se hacen los juegos. "Lo que hace destacar un *curriculum vitae* es que haya realizado en la Universidad cursos relacionados con juegos, o que dedique tiempo a crear en casa –afirma **Steven Lycett,** productor de desarrollo de Sumo Digital–. Es crucial que los probadores describan las cosas lo más claramente posible, lo que a su vez implica un conocimiento básico de cómo se ensamblan los juegos", coincide **Arthur Parsons,** diseñador ejecutivo en Traveller's Tales, que comenzó en el área de Control de Calidad. ¿Algo más? "Sugiero la capacidad de solucionar problemas, habilidades básicas sobre *software* informático, y algo de formación en el campo de la electrónica es además una ventaja –apunta **Jai Kristjan,** que trabajó haciendo pruebas durante cuatro años antes de graduarse como productor **junior,** y ahora es diseñador en la emergente empresa canadiense Slant Six Games–. Y la capacidad de realizar durante largos ratos una tarea que entumece la mente y aflige el espíritu".

"Esto es lo que no comprenden los candidatos a probadores de juegos: que además de jugar dentro de los parámetros normales, o buscar errores, tendrán que seguir planes de pruebas, ejecutar constantemente acciones insulsas dentro del juego siguiendo el calendario de los diseñadores o los probadores jefe –afirma **'Paul'** (nombre ficticio), antiguo probador que hoy trabaja en otra área de la edición de juegos–. Pocas veces te divertirás probando. Te cansarás de la mayoría de títulos después de una semana de juego intenso. Revisar cada pared de cada nivel para encontrar agujeros en el mapa es sólo un ejemplo del trabajo cotidiano de un probador en el infierno de los píxeles: 'Coge una parte nueva del juego, pruébala durante horas, corrige los errores; coge otra parte, repasa tus fallos, haz un informe de fallos y aciertos... lavado, aclarado; repite un mes tras otro hasta el final...". Aunque quizá hace falta algo de perspectiva. "Probar juegos, como trabajo, es seguramente la mejor manera de ganar 10 euros a la hora", tercia **'David',** otro testeador retirado anónimo. "Desde luego es mejor que reponer productos en un supermercado, con diferencia".

No todo el trabajo del probador es igual. Los departamentos de Control de Calidad de los distribuidores tienden a ser grandes, intervienen relativamente tarde en el proceso y se les pide que hagan casi todo el trabajo sucio. Los equipos de pruebas de los desarrolladores suelen ser más pequeños y se encargan de un mayor abanico de tareas, aunque dependerá de cuánto decida confiar ese trabajo al control de calidad del desarrollador. Los probadores de estudios de prestigio como Bizarre Creations en Lionhead pueden aportar algo de trabajo creativo: "*[en Bizarre]* hacen mucho más que pruebas –asegura su directora comercial, **Sarah Chudley–.** Ofrecen retroalimentación sobre el diseño de los juegos y el equilibrio de la dinámica. Ayudan en las relaciones públicas o trabajan con los diseñadores en nuevas ideas".

"La gente no cree que seamos creativos, pero así es como funciona ahora el departamento de Lionhead –interviene Robson–. Ofrecemos mucha retroalimentación: con 100 sugerencias sobre el combate de las que puede que apliquen una o las 100. Pero muchos departamentos de control de calidad solamente ven el juego cuando está en fase alfa, y eso es demasiado tarde. No van a cambiar realmente nada".

Como sus compañeros de desarrollo, los probadores no son ajenos a la pesadilla del estrés. "La carga de trabajo crece

"Pocas veces te divertirás probando. Revisar cada pared de cada nivel para encontrar agujeros en el mapa es sólo un ejemplo del trabajo día a día"

hacia el final, cuando el título llega al estado de RC *(release candidate,* candidato a la comercialización) –advierte David–. Es en esta fase cuando se espera que cubras cantidades inhumanas de horas extra. En ocasiones, los turnos se extienden hasta ocho horas, a veces más. Y luego hay trabajo extra para los fines de semana. Es probable que no tengas un día de descanso en meses. Cuando firmas un contrato puede que encuentres algunas salvedades legales en cuanto a los horarios".

"Yo tengo una historia que quitará a cualquiera de la cabeza la idea de ingresar en un departamento de control de calidad –avisa Kristjan con justificada seguridad–. En una compañía me ascendieron a un cargo clave como único probador senior, y mis superiores hicieron todo para mantenerme en el puesto y organizar el equipo de pruebas. Mi jefe me compró una hamaca, que instaló mientras yo estaba almorzando, para que durmiera allí casi todas las noches. Cuando alegué que necesitaba ropa limpia hicieron que la secretaria me comprara un guardarropa nuevo. Me compraron un móvil, para tenerme localizable estuviera donde estuviera, incluso en el baño; cuando me quejé de que no había podido ver a mi novia en dos semanas –vivíamos juntos–, nos pagaron una habitación de hotel dos veces a la semana para que nos viéramos. Hice esto siete días a la semana durante siete meses... cuando terminé, me pasé tres meses reponiéndome de aquella terrible experiencia".

En una atmósfera tan dura y competitiva es habitual que los probadores de un departamento de Control de Calidad busquen cómo evitar estas dolorosas pruebas de resistencia. Un programador describe la sección de pruebas en la que él trabajó hace tiempo como "un pozo de testosterona" presidido por una intensa lucha por encontrar fallos.

Los que no se detectaron

"Como probador me enorgullezco de machacar el producto cuando ha llegado a la producción final, y me siento como si lanzara una granada al proceso de finalización que causara un inmenso daño y afectara al título. Obtienes placer en las cosas pequeñas cuando estás abajo del todo –se ríe Kristjan–. Pero los errores persisten, siempre ha habido y siempre habrá". He aquí algunos ejemplos notables:

Metropolis Street Racer
(Sega, DC)



El precursor de *PGR* estaba tan lleno de fallos, incluyendo un sistema de puntuación erróneo y una noche perpetua en Tokyo, que el control de calidad de Sega aún estaba probando el juego un mes después de su lanzamiento. La versión corregida nunca vio la luz del día fuera de Gran Bretaña.

Broken Sword: The Shadow of The Templars (Bam! Entertainment, GBA)



Pese a ser un trabajo magnífico en muchos sentidos, la conversión a consola de mano de Revolution tenía un gran problema. Si visitas España antes que Siria –cosa muy probable, y que miles lo hicieron– desaparece un NPC clave y es imposible avanzar; hay que reiniciar el juego partiendo desde cero.

Super Mario Bros
(Nintendo, NES)



El truco de deslizarse por una pared y por un tubo que conduce a un nivel en bucle llamado World-1 es la prueba de que ni los mejores juegos ni los controles más exigentes son perfectos. Y es también, gracias a su nombre clave Minus World, una expresión casi poética del purgatorio de los juegos.

Black & White
(EA, PC)



Antes del parche, el juego divino de Lionhead era un festival de errores; el peor eran los devotos siempre muriéndose de hambre que había que alimentar cada pocos minutos. Eso castigaría a las más benévolas deidades con un nivel de maldad que era una ironía cruel más allá del error de código.

Boiling Point: Road To Hell
(Atari, PC)



El surrealismo de sus notas de corrección está en el *top* de los cazaerrores. "Corregido: los dos policías parecen mirar al suelo. Corregido: el jugador flota por la escena al nivel de los árboles. Corregido: el NPC se queda en la silla. Corregido: el perro no tiene sombra. Corregido: el tamaño de la luna".

Age Of Empires: The Age Of Kings (Majesco Games, DS)



No es un error ordinario: con sólo escoger la opción 'Save and quit' no sólo puedes bloquear el juego y cargarte la grabación del juego, sino destruir el propio juego, dejando el cartucho inutilizable. Sucede cuando introduces nombres de dos o tres letras en el perfil de jugador. Ten cuidado.

Otros recurren a medidas extremas: existe una historia de un desarrollador/productor que pedía a su personal de pruebas que "limpiara sus propios espejos" después de que las señoras de la limpieza se quejaran por la cantidad de cocaína que tenían que limpiar en los baños. Y luego está el sorprendente dato de que en momentos de tensión los propios probadores pueden acabar siendo víctimas de los celos del desarrollador. Aunque la paga es escasa, se cobra por horas, y las jornadas de 14 horas o más pueden fácilmente superar el salario de artistas, diseñadores y codificadores.

Es poco probable que la gente con trabajo creativo envidie las incómodas (o directamente insalubres) condiciones laborales que han de afrontar los probadores. "Lo peor era que me enviaran a ayudar a probar juegos a un estudio que no estuviera preparado para tener otra persona: me ponían el PC en el suelo en un cuartucho sin luz", evoca Kristjan. Pero, por muy incómodo que pueda ser un día así, la descripción de la sala de pruebas de David suena a indiferencia institucionalizada y a una escala sorprendente.

"Pese a lo grande que era el desarrollador, nunca había suficientes consolas de juego para que trabajaran todos los probadores. No se hacía ningún esfuerzo para corregir la situación comprando más consolas. Lo mismo pasaba con las tarjetas de memoria; a veces un equipo entero tenía que compartir una todo un día. A menudo te daban un mando roto, con botones que no funcionaban, cables pelados o una carcasa rota. Normalmente trabajábamos en televisores de 12" con la tomas de auriculares estropeada. Estas viejas teles también servían para probar las versiones NTSC de los juegos, pero no soportaban los 60 Hz, lo que significaba que jugábamos en blanco y negro".

"Nuestra salud y nuestra seguridad evidentemente no eran prioridades para la compañía. Los que trabajaban en juegos para PC no podían descansar las muñecas la mitad de los días, y algunos, incluido yo, comenzamos a sufrir síntomas de lesiones de estrés por repetición. Conectar en forma de margarita múltiples adaptadores multiconexión era otra práctica habitual, lo que significaba que cuando a uno se le iban los plomos, la mayoría de televisores y consolas se apagaban, haciendo perder a todo el mundo lo que había hecho. Utilizábamos alimentadores NTSC con enchufes británicos sin recurrir a los conversores apropiados. En vez de eso nos enseñaban a tapar el agujero superior de la toma de corriente con un bolígrafo para hacer que los enchufes norteamericanos de doble clavija encajaran en un adaptador multiconexión para tres clavijas".

No encontrarás a nadie que niegue que las pruebas son parte absolutamente vital del proceso de creación de un juego, pero tampoco encontrarás a gente que se haya sentido tratada como sería de esperar. "Creo que en el desarrollo no se respeta suficientemente a los departamentos de pruebas– se queja Robson–. Aquí, en Lionhead, sí nos sentimos respetados, escuchan lo que decimos: estamos jugando con los juegos cada día, sabemos de qué estamos hablando. Pero en general no nos escuchan. He trabajado con grandes distribuidores, y la mayoría de ellos contratan a simples críos, ese es el problema". Piensan en números: "Tenemos 100, pero podemos hacer el mismo trabajo entre 20". Chudley, así y todo, sólo tiene alabanzas para el personal de pruebas de Microsoft; según ella, profesional, informado y titulado.

Parsons está de acuerdo en que el problema se debe a contratar becarios, pero busca la causa en la paga. "Creo que los departamentos de Control de Calidad cumplen una tarea fea a veces, y los probadores no siempre reciben el respeto que merecen. Como probador, puedo decir que el dinero no es mucho, lo cual significa que puede resultar complicado atraer a la gente adecuada. Suelen ser estas personas no idóneas, las que a su vez hacen que los que desarrollan pierdan la fe en los departamentos de Control de Calidad.

"Lo peor era que me enviaran a ayudar a probar juegos a un estudio que no estuviera preparado: me ponían el PC en el suelo, en un cuartucho"

Se daba evidentemente una actitud de 'ellos frente a nosotros' cuando trabajaba en Control de Calidad, y seguramente eso no ha cambiado". Por eso prefiere hacer las pruebas *in situ:* "Es siempre un uso mucho más válido de los recursos y es enormemente beneficioso para un título. A veces tratar con un Control de Calidad externo hace que sientas que trabajan contra ti, como una especie de policía del juego que intenta pillarte".

Los probadores perciben la misma fricción, aunque ellos la achacan a ser las cabezas de turco cuando el *software* tiene fallos, cuando en muchos casos el *bug* simplemente no se ha solucionado por razones de presupuesto o de calendario. "Sólo una vez dejamos pasar un error importante a lo largo de muchos años de carrera –dice Paul de su unidad de Control de Calidad en su antiguo distribuidor–. Un equipo tan grande (éramos 50) trabajando tantas horas detectará todos los problemas importantes. Los peces gordos deciden luego qué fallos se van a corregir, y tienden a dejar pasar más de los que nos gustaría, sobre todo si van mal de tiempo con las versiones finales. Esta actitud de que los fallos de los juegos



Mentalidad de Club

¿Es muy diferente el Control de Calidad en Japón? Un británico radicado en Kioto nos habla de su método y del Mario Club

Mario Club, el legendario departamento interno de Control de Calidad de Nintendo, es seguramente el único equipo de pruebas del mundo que puede decirse que tiene carisma. **Dylan Cuthbert** lo percibió como programador joven en Argonaut a comienzos de los 90, cuando trabajaba en *Starfox* para la SNES. Desde entonces, ha estado en las oficinas de Sony en California y Tokio, y ahora es el presidente del desarrollador Q-Games, de Kioto, que trabaja con Nintendo. Está inmejorablemente capacitado para comparar las prácticas de trabajo de Oriente y Occidente.

De los departamentos de pruebas con los que ha trabajado, "el más experto era el Mario Club; sin embargo, el Control de Calidad de Sony America trabajaba los turnos para que encontraras errores por la mañana y por la tarde, y eso es muy importante cuando los equipos de desarrollo van a toda pastilla". Cree que los probadores occidentales están más modernizados y son más sistemáticos, pero los japoneses están más dispuestos a recorrer un metro extra. "Sony América usaba un *software* muy bueno para rastrear errores, mientras que Mario Club parece que usa Excel. Pero Mario Club graba todos los fallos como ficheros .avi y los descargas de su servidor, lo cual está muy bien. Cuando yo hacía *Starfox*, ellos recopilaban vídeos de los errores, lo que en 1992 era raro".

Su colega en Q-Games, el programador **Rhodri Broadbent,** lo atribuye al aplicado carácter nipón. "Incluso cuando me dan un error de uno de mis colegas artistas, se pasan siglos reduciendo todas las variables para hacerlo más fácil. Creo que puede haber algo en la atención japonesa al detalle y a la diligencia que les hace mejores a la hora de informar sobre detalles relevantes. Y desde luego, trabajan una cantidad de horas increíble en Mario Club, pero disfrutan del raro lujo de ser mucho más escuchados".

Pese a esto, y pese a la buena reputación del Mario Club, el Control de Calidad no es valorado dentro de la industria japonesa como una experiencia individual. "El control de calidad no es un camino de paso a otra cosa en el desarrollo de juegos en Japón –afirma Cuthbert–. Para entrar en una compañía de juegos en Japón tienes que rellenar una solicitud igual que haría un licenciado universitario. La gente sin formación reglada no tiene muchas posibilidades, me temo. A veces, incluso en Mario Club, hay probadores que intentan labrarse una carrera, pero es difícil pasar a un empleo con responsabilidad creativa sobre el juego".

"Mario Club es enormemente respetado dentro de Nintendo, pero más por la institución que por las personas; loa probadores no son 'probadores de carrera', son gente a tiempo parcial trabajando entre empleo y empleo, y como consecuencia forman un grupo de edad muy variada. Tanto que cierra una puerta a los aficionados que intentan introducirse en la industria, ya que la calidad del trabajo puede mantenerse llenando los departamentos de pruebas con una plantilla informal, que en realidad brinda a los desarrolladores un *feedback* más rico –sostiene Cuthbert–. En Sony America los probadores eran claramente 'jugadores', así que, aparte de informes de errores, cualquier comentario que hicieran venía desde esa perspectiva solamente. Yo prefiero el método Mario Club, porque prueba tu juego gente de todas clases".

son siempre culpa del departamento de Control de Calidad me revienta, para ser sincero. Las quejas llueven desde todas las direcciones: el público, el equipo directivo, los desarrolladores gruñones que no quieren oír que su juego tiene un error... por no mencionar el trabajo en sí".

Una imagen desoladora de personal saturado de trabajo e infravalorado... aunque los reproches se dan sobre todo entre los departamentos de Calidad del desarrollador y del distribuidor, y entre los probadores del distribuidor y el resto de empleados, mientras que los probadores de los desarrolladores sufren mucho menos. Pero pregunta si vale la pena soportar tales sufrimientos por la esperanza de un empleo como productor o diseñador *junior* (o simplemente para hacer carrera como probador) y hasta los que peor lo pasan defenderán con ahínco que sí tiene sentido.

"Me ayudó más de lo que podría decir –reconoce Kristjan –Me enseñó todas las facetas del proceso de desarrollo y me dio la oportunidad de desarrollar mis habilidades. No puedo pensar en nadie que no se haya beneficiado de manera valiosa por haber probado al menos un ciclo completo de producto. Fui a la facultad cuatro años y conseguí mi título, que me permitió unirme al equipo de desarrollo... sólo que durante ese tiempo me pagaron, y no tuve que pedir un crédito para pagarme esa enseñanza".

No muchos desarrolladores buscan experiencia para el control de calidad, pero la mayoría reconoce que una proporción significativa de sus empleados poseen tal bagaje, casi por defecto: la combinación de oportunidades de aprendizaje y sociabilidad hace casi irresistible el tirón de ese trabajo. Y la oportunidad de que te conozcan internamente no tiene precio, sobre todo en una compañía con una actitud relativamente positiva hacia las pruebas como Lionhead. "Es una buena cantera –confirma Robson–. Algunos acaban en producción, en diseño, en guiones, en arte, en animación. Nunca retendremos a nadie. Si pueden mejorarse a sí mismos y la compañía confía en ellos, les dejamos marchar. Veteranos como Peter [Molyneux] se nos acercan y nos dicen 'queremos contratar a tal trabajador tuyo', y yo pienso: 'Malditos'. Pero me siento orgulloso".

No obstante, deja claro que el Control de Calidad no puede ser un purgatorio de paso hacia valles más verdes. "Mucha gente ve esto como una prueba que debe superar. Nosotros intentamos quitarles eso de la cabeza, queremos que se queden con nosotros dos años. A los que dicen en su currículo que quieren ascender no quiero ni verlos, porque están buscando una salida rápida".

Puede que vea cumplidos sus deseos. Como toda esa experiencia en pruebas es una nota a pie de página en los currículos, se está convirtiendo en simplemente eso: una nota a pie de página, un trabajo de verano.

"En realidad no creo que el control de calidad siga siendo un buen camino hacia la industria –observa Parsons–. Hay muchas universidades ahora que ofrecen cursos sobre diseño, producción y desarrollo de juegos, además de cursos en aspectos especializados como codificación, arte y animación, por lo que es más difícil salir del Control de Calidad. Eso no quiere decir que no sea todavía posible, simplemente que es más difícil de lo que era hace siete u ocho años".

Quizá eso no sea malo. Está fuera de toda duda que, para beneficio de la industria, el Control de Calidad todavía supone una vía de acceso a la creación de videojuegos para talentos decididos y por pulir (algunos dirían sin estropear). Pero, si las opciones de éxito son menores, habrá una mayor proporción de probadores de juegos que no busquen la salida nada más entrar. Y cuando los probadores respeten sus empleos como posibles carreras laborales puede que logren ese respeto de los demás que ahora tanto echan de menos.

Suscríbete a EDGE

y consigue GRATIS esta Cámara digital



- Resolución de 1.3 Megapixel
- 2 Mbyte de memoria fija
- Interfaz de tarjeta SmartMedia
- Zoom digital 2X
- Primer plano (Close Up)
- Autodisparador 10"
- Flash Automático
- 4 disparos por segundo

VENTAJAS

1.-Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.

2.- Recibirás cómodamente en tu domicilio cada número de la revista.

3.- Reenvío de cualquier ejemplar extraviado.

4.- Un mes antes de vencer tu suscripción, recibirás un aviso de renovación mediante el cual podrás renovarla o cancelarla si lo deseas.

CORTA POR LA LÍNEA

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN BONIFICADA

Sí, deseo suscribirme a EDGE, eligiendo la fórmula marcada a continuación:

☐ **Por un periodo de 12 números y regalo de la CÁMARA FOTOGRÁFICA DIGITAL por sólo 46,80€**

☐ **Por un periodo de 12 números y descuento, pagando únicamente 35,10€ en lugar de ~~46,80€~~**

Nombre:............ Calle:............
Nº:........ Piso:........ Puerta:........ Escalera:........ Código Postal:........ Población:............
Provincia:............ País:............ Tel:............ NIF:............

FORMA DE PAGO ESPAÑA

☐ Talón nominativo adjunto a nombre de: GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A. ☐ Giro Postal Nº............
☐ Tarjeta VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐ Fecha de caducidad............
☐ Domiciliación bancaria (Con esta modalidad, recibiré 1 número más TOTALMENTE GRATIS)

DATOS BANCARIOS (si elijo domiciliar)

Titular:............ Banco/Caja de Ahorros:............
.... Domicilio oficina:............ C.P............
Población:............ Provincia:............

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS QUE PERIÓDICAMENTE LES PRESENTE **GLOBUS COMUNICACIÓN,S.A.**, EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN/RENOVACIÓN A LA REVISTA **EDGE**

CUENTA/LIBRETA

Entidad ☐☐☐☐ Oficina ☐☐☐☐ DC ☐☐ Número de cuenta ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

TARIFA/FORMA DE PAGO EXTRANJERO (12 NÚMEROS)

■ Europa: 85 € ■ Resto del mundo: 91 $USA
☐ Giro postal internacional o talón a nombre de: GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
☐ Tarjeta VISA Fecha......../........../............

FIRMA DEL TITULAR DE LA CUENTA O TARJETA

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de Protección de Datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz ☐

ED-01003

CÓMO SUSCRIBIRTE

■ **Por internet** en nuestra web www.glosbuscom.es

■ Recorta o fotocopia este boletín, rellénalo con tus datos y envíalo:
- **Por correo** a Globus Comunicación, S.A. (Dpto. de Suscripciones) C/ Covarrubias, 1. 2º Dcha. 28010 Madrid (España).
- **Por fax** 91 445 60 03

■ Servicio de ATENCIÓN AL SUSCRIPTOR: Tel. 91 446 52 54 y 91 446 52 55.
E-mail: suscripciones@globuscom.es

■ Utiliza letra de imprenta para rellenar el boletín, eso previene errores.

■ Oferta de regalo válida únicamente para España y limitada a la disponibilidad de stock

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Próximas jugadas

The Elder Scrolls IV: Oblivion



Con Cyrodiil controlado y evidenciado el torpe sistema de niveles, es hora de dejar salir la mejor de sus armas: la retrospección.
360, TAKE-TWO

Final Fantasy XII



Un juego *FF* que no te odia: bello, flexible, complaciente, comprensivo. ¿Quién se habría imaginado a sí mismo buscando peleas de forma activa, en lugar de maldiciéndolas?
PS2, SQUARE ENIX

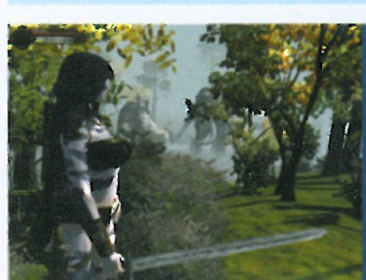
Battlefield: Modern Combat



Una entrega segura de DICE para altos cargos EA ha ganado al contingente Chertsey una medalla. Si al menos los servidores pudieran seguir funcionando...
360, EA

El desafío Pepsi

¿Por qué nos obligan a escoger a ciegas?



En el próximo *Age of Conan: Hyborian Adventure* de Funcom no tendrás que elegir tu tipo de personaje básico hasta el nivel 5, y tu especialización hasta el 20. ¿Porqué pocos juegos te dan tanto tiempo para aclimatarte?

Si los videojuegos tuvieran que hacer su propia versión del desafío Pepsi, muchas cosas cambiarías. ¿Recuerdas aquel anuncio en que daban a probar tres bebidas a ciegas (vaso A, vaso B y vaso C) y tenías que elegir sin conocer qué marca eran? Y ya no podías modificar tu decisión.

Es lo que hacen los juegos: te obligan a elegir continuamente sin dejarte probar. Desde el nivel de dificultad hasta los distintos tipos de personaje, todo te pide que comprometas tu ocio sin pensar y sin excusas. Incluso en un juego tan accesible como *Kingdom Hearts II* tienes que elegir desde el principio. Lo primero es la dificultad: las opciones "fácil", "normal" y " difícil" no aclaran gran cosa sobre la dirección que va a seguir el juego. Y eso que el *Kingdom Hearts* en lugar de llamarlo "difícil" lo llama modo Orgullo. ¿No es demasiada presión?, ¿hasta qué punto va a mantenerse tu "orgullo" cuando el primer jefe te aplaste como a un gusano y tengas que reiniciar el juego y degradarte con humildad para volver a hacer otra vez todo el recorrido del juego desde el principio?

Y luego están las estadísticas. ¿Quieres hacer magia, blandir una espada o escoger un personaje centrado en la defensa? ¿No estás seguro? ¿Quieres probar antes de decidir? Bueno, pues no puedes. Elige, y más vale que te guste lo que has escogido.

Las elecciones son la característica definitoria de los juegos: necesitan la interactividad. Pero, cuanto mejor informado está el jugador, más recompensado se sentirá por haber tomado ciertas decisiones. Aún así, muchos juegos emplazan las decisiones más relevantes al principio de la historia, a veces incluso antes de que ésta haya empezado realmente. Puedes llegar a sintonizar con el juego, pero ¿de qué te sirve si arrastras desde el principio una decisión que luego te das cuenta de que no te gusta? Debería cambiarse esto, de forma que configures los detalles más triviales y secundarios (nombre, corte de pelo, raza) al principio y, una vez que conozcas el mundo y sus reglas, tomar las grandes decisiones.

Que no tengamos que elegir la dificultad sin ver ni una pelea. Que las 50 horas de juego no se marquen sin haber levantado una varita antes. Si se trata de una elección más relevante que una marca de cola, ¿por qué no se deja para cuando realmente sepamos lo que estamos haciendo?

Sistema de puntuación de **Edge**:
1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.



RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

PLATAFORMA: PC PRECIO: 54,95€ LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: MICROSOFT ESTUDIO: BIG HUGE GAMES







Cada uno de los variados entornos ofrece un gran número de construcciones indígenas y ejércitos, junto a otros elementos típicos de la estrategia como abismos, archipiélagos y montañas.

Es difícil pensar en una fuente de inspiración para un videojuego que imponga más que el mismísimo Leonardo da Vinci, un hombre cuya lucidez técnica y creativa le ha valido para permanecer de plena actualidad, medio milenio después, como un símbolo de la unión entre arte y diseño. Brian Reynolds ha encontrado en Da Vinci una inspiración en forma de premisa para su excepcional juego de estrategia en tiempo real. ¿Y si en unl conflicto existente entre ejércitos que utilizan magia o tecnología irrumpiese un tercer ejército que utilizase ambos poderes?

Después de haber ayudado a establecer la amable tiranía de *Civilization* sobre el terreno de la estrategia por turnos, la marcha de Reynolds de Firaxis en 2001 le llevó desde una posición segura a la primera línea de batalla, luchando en otro frente, el de la estrategia en tiempo real. Si Big Huge Games, el estudio que él mismo fundó, se tratase de un intento de instaurar una nueva forma de gobierno, *Rise of Nations* sería su manifiesto y *Rise of Legends* la proclamación de su poder. Una gran historia con toques *steampunk* y unión entre amor y muerte que anima a un género tradicionalmente relegado a levantarse y situarse con autoridad en la vanguardia del videojuego.





En el fondo yace una pregunta intrínseca. La cámara típica de los ETR puede tener dificultades para mostrar escenas de vídeo debido a su perspectiva incómoda, pero ¿por qué este género tiene que alejarse de la narración de historias? ¿Por qué un juego de estrategia no considera necesario tener un peso narrativo importante y un guión dividido en tres actos en los que suceden muchas cosas? Este juego es la respuesta que intenta romper con esas ideas de forma definitiva. El guión de sus tres campañas se basa en una historia con trama, nudo y desenlace. Encuentros casuales con personajes secundarios, el papel del héroe y los conflictos transcurren en escenarios de una familiar Conquista del Mundo, creando un ejemplo de historia interactiva. Y todo, además, ilustrado de forma formidable.

Nunca se debe subestimar cómo unos pocos *frames* de animación pueden dar a una máquina la apariencia de un personaje y cómo un personaje puede acabar siendo un héroe; todas las unidades que aparecen en *Rise of Legends* cuentan con una sólida y cuidada construcción. La artillería y las plataformas de asalto respiran humeantes conforme avanzan por el terreno, diezmando a una infantería con física *ragdoll* incorporada. Los diseños de todo este armazón exterior son muy expresivos; tanto, que no es difícil imaginarse los pistones chocando, el fuego rugiendo y los engranajes funcionando por la acción del vapor. Las ciudades son grises, cubiertas por polvo de carbón y con entramados operados por los más diversos mecanismos. Su sonido es una mezcla exquisita de fragor de batalla y canciones. Los enfrentamientos resuenan con los proyectiles de las armas de fuego, y parece que haya un campeonato entre brazos de acero chocando y el retumbar de los edificios que caen. Si hay alguna creencia que apunte a que los juegos de estrategia no están preparados para afrontar la era de la alta definición, ha llegado el momento de abolirla.

De hecho, el lema de *Rise of Legends* es "definición", aunque su salto más importante ha sido reducir los fallos recurrentes del interfaz habitual de los ETR, con decisiones diseñadas con inteligencia como la asigna-



¿Por qué un juego de estrategia no considera necesario tener un peso narrativo importante y un guión en tres actos?



Cada raza llama de una forma diferente a los elementos del juego, pero los patrones son similares. Las ciudades se expanden vía distritos, cada uno ofreciendo sus propios recursos y bonus por productividad.







Los vincios tiran más hacia el acero y los engranajes, los alim unen fuego, cristal y arena, mientras que los cuotl combinan los poderes del sol y las estrellas para conseguir efectos impresionantes.



Antes del despertar místico en los niveles avanzados te toparás con la venganza del inventor vincio Giacomo contra el arrogante Doge a causa del asesinato de su hermano mayor. El espectáculo espera al final de la primera campaña, como una tragedia.



Cada raza tiene diferentes dispositivos clave para conseguir que el enemigo se bata en retirada. El temido Doomcannon de los vincios garantiza un daño colosal.



ción de herramientas, *pop-ups* opcionales (en una cuidada integración del tutorial en la campaña) y punteros contextuales. Los refinamientos sugeridos como evolución de *Rise of Nations* y su expansión –conservar a tus mismas tropas de una batalla a otra– dotan al juego de un sentido de victoria continuada; el modelo de combate en el que hace mella el desgaste ha evolucionado hasta ser más coherente que nunca. También ha sido un éxito sustituir con ciudades el anterior modelo de épocas y tecnología.

Pese a los esfuerzos para evitarlo, la distribución de recursos en la mayoría de los mapas favorece el uso de tácticas tipo "pega y corre" frente a la aproximación al enemigo, pero el clímax del combate sigue siendo el ataque metódico con el tanque. Es un proceso eterno, que no aburrido, de acumular y liberar recursos. *Rise of Legends* puede empezar con un mundo construido por los bocetos de Babbage y Da Vinci, pero su legado es el de *Dune 2000*. Pese a toda su brillantez, a veces el juego parece acabar exhausto –como en las repeticiones del escenario–, posiblemente algo inevitable.

Pero rápidamente se vuelve a ganar la confianza del jugador gracias a los modos de partida rápida y multijugador. Un amplio catálogo de mapas cubre la ecoesfera del juego, sus iconos Dominance inspirados en *Age of Mythology* animan a acabar con las labores de recolección y lanzarse a explotar un variado repertorio táctico. Los jugadores tienen garantizadas unas escaramuzas llenas de color y de un sinfín de características que explotar, aunque, en el fondo, al jugarlo, sentirás que contiene batallas que ya has vivido antes cientos de veces.

Big Huge Games ha vestido el género de la estrategia en tiempo real con sus mejores galas, y lo ha enviado al viaje más cautivador, transformando sus –hasta ahora– parcas habilidades de comunicación. Se ha convertido en una criatura con amplios horizontes y un sabor mucho más refinado, pero que sigue siendo ese videojuego tan familiar. *Rise of Legends* es un trabajo majestuoso que, de todas las influencias que ha tomado de Leonardo, la que menos exhibe es su impresionante invención. **[8]**

Relaciones entre razas



Utilizar la magia y la tecnología es apostar por valores seguros, pero Big Huge Games ha trabajado duro para que cada civilización sea no sólo interesante, sino que también atraiga al jugador a la hora de dirigirla. Aunque siguen los gustos populares en cuanto a diseño de un juego ETR –con ciencia-ficción, historia y fantasía–, los cuotl, vincios y alim ofrecen un amplio catálogo de unidades y arquitectura. Las batallas entre razas son un sonoro intercambio de fuego, con los haces luminosos de los cuotl contrastando con los rifles y naves de combate de sus disciplinados oponentes. Tan eclécticos como las civilizaciones, encontramos a los héroes de cada facción y sus relaciones, lo que le da al juego una profundidad real en un clima muy conseguido.



DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

PLATAFORMA: PC (VERSIÓN ANALIZADA), XBOX
PRECIO: 44,95€ LANZAMIENTO: 15 JUNIO
DISTRIBUCIÓN: EMPIRE / FRIENDWARE
ESTUDIO: FUNCOM





Buena parte del juego consiste en escuchar lo que dice la gente –con doblaje al castellano–, con los problemas habituales en este apartado: descoordinación labial, ritmo conversacional roto por las pausas entre archivos de sonido y la falta de carga interpretativa.

Dreamfall es un juego sobre cuestiones de fe. Y las muestra a través de la vulnerabilidad de sus personajes, desde la fingida banalidad a la teatral prepotencia y desde un un mundo de ciencia-ficción– a otro gobernado por la magia, ambos con sus propias crisis de identidad.

Pero todo ello forma parte del diseño. *Dreamfall* pide a los jugadores habituales de aventuras gráficas que tengan fe en los toques de acción añadidos y en la ausencia de puzzles grandes. También les pide a esos a los que nunca les ha importado ir de un punto A a otro B una y otra vez que crean que puede haber algo más importante que seguir los caminos prefijados de una novela de fantasía digital. Este es un juego que incluye de todo –aún más que el mítico *Loom*– y que en ningún momento pierde la fé en la experiencia que puede transmitir.

Como ya hizo *The Longest Journey* antes que él, la ambición de *Dreamfall* es mayor que sus límites; toma la densidad de las aventuras gráficas y rechaza casi todo lo demás. En su narrativa existe una tormenta de historias que chocan entre sí, cuando podría haber sido, si no un mejor juego, sí un juego más inteligente de haber optado por contar sólo una. Es casi un videorreportaje sobre un viaje interactivo, ofreciendo un futuro que podría ser arrancado de las páginas de la revista *Wired* y de un cuento de hadas que camina en el filo de la navaja con una mezcla entre la seriedad más acentuada y el humor más absurdo.

> *Dreamfall* es un juego que incluye de todo –aún más que el mítico *Loom*– y que nunca momento pierde la fe en la experiencia que puede transmitir

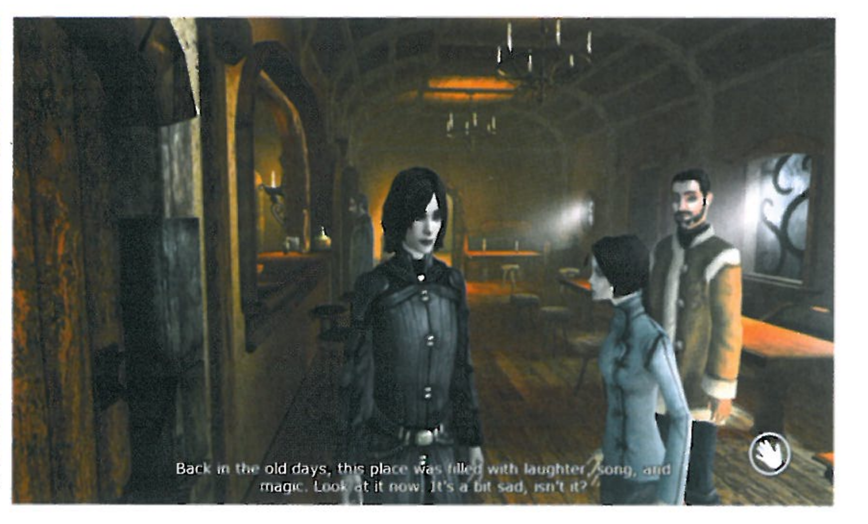
También como en *The Longest Journey,* los personajes de este capítulo –los NPC– tienen mucho que decir: a veces en unos diálogos con una longitud poco natural, pero la mayoría emocionando de forma que casi siempre merece la pena. Este es un viaje marcado tanto por la gente como por los escenarios en los que discurre. Los esfuerzos de *Dreamfall* para conseguir que el doblaje de un videojuego tenga algo más que dos acentos distintos se pierde en los estereotipos regionales, incluso con unos diálogos tan trabajados y con chispa humana (aunque pecan de repetitivos) como éstos. Tanto la versión para PC como la de Xbox contarán con un laborioso trabajo en la versiones en castellano de los más de 50 personajes distintos. Si compartes la visión del director, Ragnar Tornquist, de que involucrarse en los diálogos forma parte de lo que es jugar, en *Dreamfall* encontrarás una riqueza que pocos juegos se permiten el lujo de ofrecer.



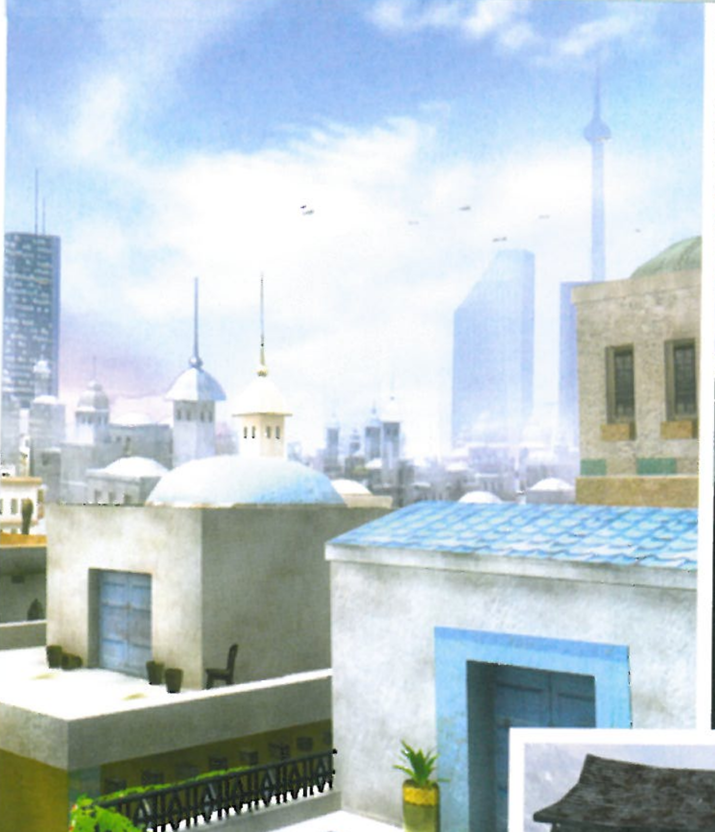
Puede que no sea la historia de ciencia-ficción más convincente ni la fantasía más evocadora para guardar en la memoria, pero *Dreamfall* brilla con modestia al mostrar hasta qué punto puede ser exuberante el universo de un videojuego.



Aunque puedes jugar sin haber visto el primer *The Longest Journey,* hay personajes y líneas argumentales que resultarán familiares a los más veteranos, y recuerdos agridulces –o sólo agrios– en forma de reflexiones.

















Es una pena que el asesino Kian (arriba) tenga el menor tiempo en pantalla de los tres líderes, y su transformación tiene lugar fuera de la pantalla.

Y necesita esta riqueza, ya que ofrece pocas concesiones más a la idea de juego que cabría esperar. No hay estúpidos puzzles en los que te quedas atascado, porque se supone que no debes pararte en ellos, pero tendrás que pensar lo que vendrá a continuación, incluso yendo más allá de lo que los personajes principales hagan. Los elementos de acción sólo apuntillan la historia con un método simple y un tono expresivo.

Por desgracia, el combate está plasmado de forma poco habilidosa, sin importar el modo en el que se ha insertado dentro de la narrativa. Lo mejor que puedes esperar es una victoria vacía que logras con un solo botón; de otra forma, se hace interminable. Los paréntesis de sigilo están mejor plasmados que los movimientos del juego en general. Mientras que el combate no varía cuando el juego avanza, las secciones de sigilo se adaptan con éxito, capaces de cambiar desde las cacerías urbanas estilo *Manhunt* a la encantadora oscuridad de *Thief*.

En todos esos momentos que recuerdan a otros títulos –e incluso a su predecesor–, *Dreamfall* se revela intensamente como él mismo: un juego que cuando se le quita la interacción básica, permite desplazar a tu personaje por su mundo y poco más. Pero nunca ha sido tan importante el hecho de que debes sentir el viaje intensamente. Cada instante fugaz, cada secuencia de vídeo o cada punto de inflexión mantiene al jugador como espectador, que es testigo de los acontecimientos pero no puede alterar su curso, aunque en ocasiones tengas total control sobre acciones concretas de Zoe. Pasas de ser todopoderoso a un mero observador sin capacidad de intervención, algo necesario para conducir la historia que sólo se saborea cuando está a punto de concluir.



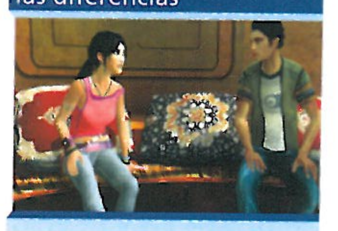
El focus field, una función similar a la acción de fijar un blanco en *The Mark of Kri*, permite interactuar desde la distancia con diversos puntos. Esto puede ofrecer acciones alternativas, como espiar conversaciones privadas.

Y la trama no se hace larga. *Dreamfall* no es demasiado corto, pero sentirás que las páginas del libro pasan más rápido que la historia. La conclusión, si se puede llamar así, tiene el problema de que el juego es el segundo de una trilogía. Quedan sin resolver muchas líneas del guión e incluso algunas no llegan a arrancar: si los usuarios de *The Longest Journey* creían que iban a encontrar aquí respuestas, saldrán más preguntas, mientras que los novatos quedarán confundidos. El amargo desenlace (deja una sensación parecida a la que transmite el final de *El Imperio Contraataca)* es una visión distorsionada de aquello que *Dreamfall* comprendió tan bien sobre cómo narrar un videojuego. La resolución decepciona: cuando has jugado y controlado una historia, una conclusión vacía puede estropear todo lo que con mérito y esfuerzo se ha logrado anteriormente.

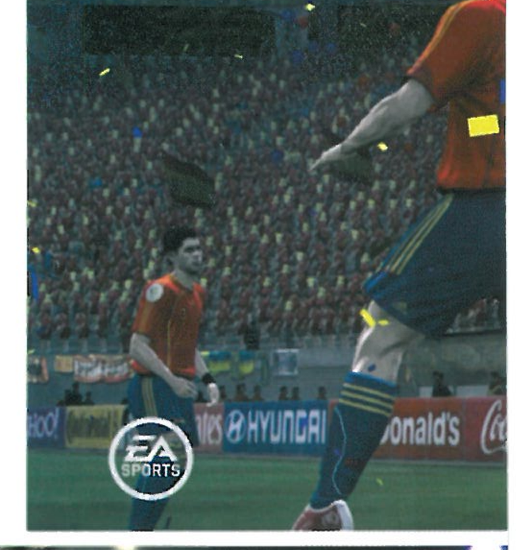
Esta es la prueba más grande de fe que *Dreamfall* te pide; no te preocupes por si te gustará su particular forma de narrar la historia de un videojuego; plantéate si estás preparado a esperar otros cinco años más para entonces, con el cierre de la trilogía, contemplar un final que te guste. **[7]**

El principal personaje de *Dreamfall*, Zoe, es una pobre niña rica comparada con su heroína antecesora, April, pero no dejas de implicarte con el personaje. Convence su evolución desde chica inexperta a mujer con seguridad en sí misma, así como sus momentos irreverentes.

Diseccionando las diferencias



La diferencia entre plataformas es mínima y cuestón de estética: La versión Xbox goza de unas sombras que pueden resultar más vistosas que en algunos PC de gama baja equipados con tarjetas más modestas, pero la baja resolución de las texturas de la consola se aprecia en los fondos y en los primeros planos de los personajes. El conciso control de *Dreamfall* queda más natural en el mando de Xbox, y puedes usar el pad en el PC. La opción más tradicional de teclado y ratón sigue estando presente (uno para el movimiento y el otro para la cámara).





COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006

PLATAFORMA: PC, PS2, 360 (VERSIÓN ANALIZADA)
PRECIO: 64,95€ (360) 39,95€ (PC, PS2) **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE
DISTRIBUICIÓN: ELECTRONIC ARTS **ESTUDIO:** EA SPORTS







Pepe Domingo Castaño –de *El Carrusel Deportivo*– y Javier Lalaguna –Cuatro TV– toman los micrófonos de la cabina de comentaristas, dando un respiro a Manolo Lama y Paco González. La experiencia de ambos profesionales se ve aplicada en un doblaje al castellano muy adecuado en lo que acaba siendo una narración que transmite la frescura que cada partido requiere.

La fiebre por este evento, que sólo acontece una vez cada cuatro años, ya ha contagiado a la sociedad a todos los niveles. España entera se ha embarcado en una nueva cruzada tras el Mundial, esta vez con cautela, sin fijarse ninguna meta y con la Ucrania de Shevchenko como primer rival. Los videojuegos y uno de sus baluartes, el fútbol digital, no han quedado menos impregnados y, ante la cita mundialista, Electronic Arts ha lanzado la versión especial de su *FIFA Soccer* ambientado en este campeonato de selecciones tan cargado de sentimientos.

El indudable beneficio económico parece prevalecer por encima del riesgo de la masificación del mercado y la pérdida de innovación en cada entrega; con éste ya se suman tres títulos de la serie *FIFA* en el último año. El mayor atractivo de esta edición Copa Mundial radica básicamente en la licencia de la que hace gala de forma exclusiva y que se ha aprovechado de forma excelente. A los estadios –12 más otros 26 de la fase de clasificación–, jugadores y equipaciones oficiales durante la experiencia alemana se unen también extras desbloqueables en forma de futbolistas legendarios, equipaciones clásicas y un modo de juego en el que se recorren momentos históricos de los mundiales.

Desgraciadamente, da pena ver cómo gráficamente todo este contenido licenciado no alcanza un nivel aceptable en lo que es un claro paso atrás comparado con lo que



FIFA ofreció al principio de la temporada. Se sigue abusando de los primeros planos que se encargan de mostrar a los futbolistas estrella de cada combinado –100 de ellos recreados de forma individual–, que no dejan de ser una forma de revelar sus inconsistentes modelados. Mientras que las animaciones faciales siguen sin adquirir naturalidad, las texturas, al menos, han mejorado desde los irreales reflejos de *Rumbo al Mundial*. El *motion capture* de esta



El enfoque *arcade* es poco exigente y satisface a aquellos que no quieran invertir horas en desarrollar habilidades avanzadas

edición parece haber ayudado a definir mejor las animaciones y los movimientos de los jugadores sobre el césped.

Y empiezan las aguas pantanosas. La física del balón sigue sin mejorar. El esférico adecua sus reacciones a la posición de los jugadores, su velocidad en los disparos a puerta –que elige la CPU automáticamente– sigue siendo irrealmente alta y la libertad en su desplazamiento por el campo sigue restringiéndose a caminos prefijados –los llamados raíles–. El ritmo *arcade* de juego es demasiado rápido, especialmente cuando el balón está en poder de la máquina; sus jugadores parecen haber saltado al campo dos marchas por encima de nuestro equipo. La inteligencia artificial sigue exhibiendo rutinas erráticas, incapaces de leer un desmarque o de mantener un orden defensivo. A esto ayuda la habitual escasez de opciones tácticas y de estrategia avanzada. En definitiva, la jugabilidad no ha variado un ápice –salvando cambios puntuales en el sistema de penalties– y este FIFA presenta los fallos endémicos de la serie, un inconveniente para el jugador exigente.

Pero todo esto, muy criticable, depende del tipo de público que se ponga a los mandos. El enfoque *arcade* que siempre ha rodeado a la serie de Electronic Arts sigue estando presente; se trata de una forma de



El ambiente en cada partido es extraordinario, con los himnos sonando y la afición rugiendo en las gradas de los estadios.







El medio centro del FC Barcelona, Xavi Hernández, es la imagen de portada de este nuevo FIFA, aunque ha estado a un paso de perderse el Mundial por una rotura de ligamentos cruzados. A pesar de su recuperación, se perfila como suplente en el campeonato. Peor suerte tuvo Del Horno, sustituido al final por Pernía.







Copa Mundial de la FIFA 2006 ofrece partidas multijugador por Internet en todas sus versiones, aunque la experiencia en PC y Xbox Live es más satisfactoria que en PS2. Eso sí, únicamente puedes jugar uno contra uno.



El paso a versión digital no ha sentado demasiado bien a la cara de los futbolistas. Con pocas excepciones, podrían ser de cualquier protagonista de otro juego.



La libertad de desplazamiento por el campo se limita a los caminos prefijados, algo que los jugadores ocasionales no notarán.

juego poco exigente, accesible y que permite satisfacción a corto plazo, especialmente para aquellos que no quieran invertir horas en desarrollar habilidades avanzadas. Los regates son tremendamente fáciles de ejecutar, los disparos van a puerta la mayoría de las veces, los centros están medidos al milímetro, los atacantes tienen clara ventaja sobre los defensores y la austeridad de las opciones tácticas evita que los profanos acaben sepultados. Todos estos elementos son criticables desde el prisma del usuario avanzado –jugador tradicional de la simulación de *Pro Evolution Soccer*–, aunque el jugador que tome los mandos de forma más esporádica y que se interese por el fútbol con motivo del mundial, puede disfrutarlos. Un hecho discutible de esta filosofía tan abierta es lo abultado de los marcadores. Anotar un tanto resulta rematadamente fácil; hasta tal punto es así que, con un poco de práctica, puedes sumar 4, 6 y hasta 8 goles por partido. ¿Cuántas veces se han visto resultados así en un campeonato mundial?

En cambio, el ambiente que rodea a un mundial ha sido formidablemente recreado en el videojuego. Desde la secuencia de introducción a los prolegómenos de cada partido con los himnos sonando y las aficiones animando –en lo que es una auténtica fiesta en la grada–, así como los menús y las transiciones, todo tiene un acabado a la altura del mismo campeonato.

Son éstos días de fútbol. No podemos culpar a EA por lanzar un título así porque, independientemente de sus errores, con él han hecho felices a miles de jugadores que quieren controlar a su selección en el camino a Alemania y en la fase final del campeonato, hasta alzarse con la preciada copa (o bien conseguirla con otra selección consagrada). El título captura muy bien las emociones y la ambientación del mundial, haciendo un uso magistral de su licencia exclusiva a todos los niveles –excepto en actualización de plantillas, donde deja fuera a varios convocados e incluye a otros descartados–, pero, por desgracia, fracasa en todo lo demás. El apartado gráfico, más modesto en PS2 y nefastamente optimizado en PC, sólo ofrece destellos en 360, y, fundamentalmente, una mecánica heredada y plagada de fallos acaba impidiéndole proporcionar una jugabilidad satisfactoria, algo que comienza a ser muy preocupante tras tres temporadas estancada. **[6]**

Jugadores decisivos



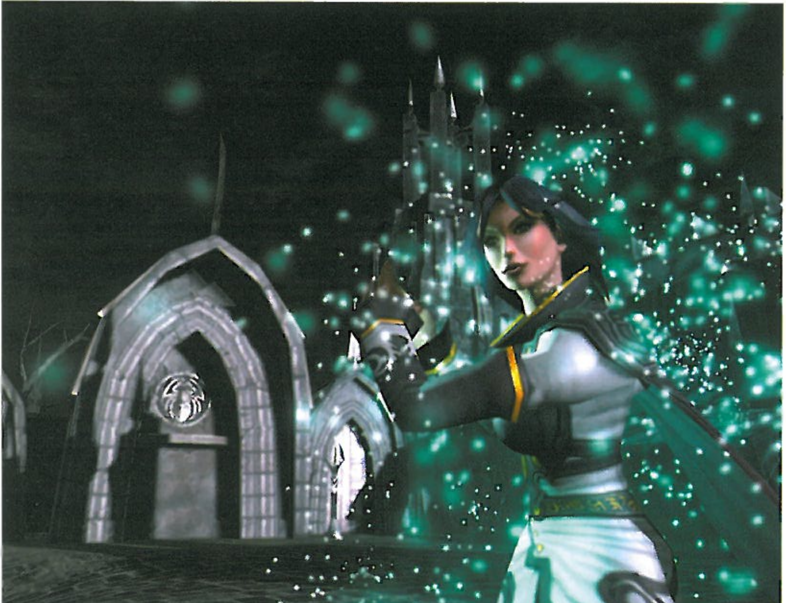
El modo de juego principal de este nuevo FIFA recrea el camino que cada una de las 127 selecciones nacionales incluidas debe seguir desde la fase de clasificación, muchos meses antes de comenzar ese mes dorado para el balompié hasta la ansiada final del campeonato, que reúne a las mejores selecciones nacionales. Los *cracks* de cada equipo serán una baza fundamental para salir victoriosos de los partidos más difíciles. Ronaldinho, Beckham, Zidane, Messi, Kaká, Adriano, Raúl o Ronaldo –más estilizado y en forma que el real– han sido recreados prestando atención a su estilo sobre el césped para potenciar sus habilidades y obtener un resultado fiel en el comportamiento del jugador. Esto les hace más justicia que su apariencia gráfica.



La música –con toques vocales en la línea Enya– a cargo de la Filarmónica de Viena resulta agradable, al igual que el doblaje al castellano, con una notable interpretación que le han valido elogios en todo el mundo.



Siguiendo las tendencias actuales, *Shadow Wars* combina ETR con RPG. Afortunadamente, las noticias que llegaban sobre el uso del abusivo sistema de protección Starforce han quedado en nada. Nobilis Ibérica emplea otros métodos para impedir las copias ilegales que son más considerados hacia el consumidor que paga por el producto.



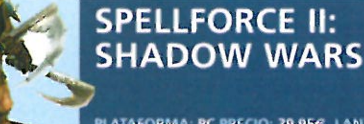
Canción Nocturna, la escultural princesa élfica que combate a tu lado está basada en Regina Kaufmann, una modelo alemana. Según sus creadores, "es una chica guerrera pero que no pierde nunca su apariencia sexy".







Podrás equipar a tu avatar, así como al resto de héroes, con armas, objetos y armaduras que recojas del campo de batalla. Su apariencia externa cambiará dependiendo de las ropas con las que lo equipes.



SPELLFORCE II: SHADOW WARS

PLATAFORMA: PC PRECIO: 39,95€ LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: JOWOOD DISTRIBUCIÓN: NOBILIS ESTUDIO: PHENOMIC

La alianza de la luz



El guión, consistente sin llegar al nivel de *Titan Quest*, arranca con el exilio de la princesa élfica Canción Nocturna ante el ataque de las fuerzas oscuras a los dominios de su padre. Su huida termina en la forja de una decisiva alianza con los Shaikan, humanos con poderes mágicos descendientes de un dragón a los que el jugador controlará y con los que debe detener el avance de las huestes de la oscuridad. A lo largo de la aventura, otras razas del mundo de *Spellforce* –como los humanos– se unirán a la causa, aunque se mostrarán desconfiados por la posición neutral mantenida en el pasado por los Shaikan.

Las tendencias actuales del videojuego han desembocado en un mestizaje de géneros. Phenomic propuso hace varias temporadas una fresca mezcla de estrategia en tiempo real con un fuerte componente de RPG que consiguió cuajar en el mercado. Ahora, tres años después, presentan *Shadow Wars,* la ambiciosa continuación de *Spellforce*.

Este cóctel de distintos estilos acaba conceptualizado en una base de *Age of Empires* mezclado –no agitado– con situaciones marcadas por los cánones del RPG de acción y una aceituna de influencia Tolkien en la estética. Predomina el despliegue estratégico y el control de los recursos para producir las unidades y construcciones, pero se intercalan intensos momentos de combate, consecución de nuevos objetos y mejora de las habilidades de los protagonistas en forma de misiones específicas.

El juego arranca con la personalización del avatar, una sencilla tarea de creación (quizá demasiado limitada) del paladín de los ejércitos de la Alianza de la Luz. Los toques de RPG se reflejan en que conforme adquiera experiencia subirá de nivel y el jugador podrá definir nuevas habilidades. El sistema empleado es el habitual árbol dividido en dos variantes; hechizos para los magos y ataques cuerpo a cuerpo para los guerreros; o una combinación de ambas categorías. El avatar estará acompañado por otros héroes, protagonistas únicos de los niveles de RPG; situaciones puntuales que serán resueltas quirúrgicamente en un planteamiento heredero –y evolucionado– del género que fundó *Diablo*. El sistema *click & fight* ideado por sus creadores hace el manejo muy sencillo, sin quitarle profundidad; no faltarán aventuras secundarias, armas, objetos especiales, armaduras ni el habitual abanico de criaturas y jefes finales con los que combatir.

En su parte de ETR, aproximadamente el 40 por ciento del juego, *Spellforce II* mantiene la corrección. Tres recursos básicos –plata, piedra y leña (lenya en el juego)– soportarán la construcción de edificaciones. Las Hordas del Caos y La Fraternidad de la Oscuridad aportan nuevas unidades que ofrecen diferentes enfoques estratégicos. La cámara libre ayuda mucho a este fin.

El potente motor gráfico garantiza una cantidad importante de elementos en pantalla: grandes ciudades, batallas que no se ralentizan, héroes lanzando conjuros con impresionantes efectos, unidades perfectamente animadas y unos entornos abiertos con variados paisajes –los lugares cerrados se reservan para las misiones–. El uso de las escenas de vídeo ayuda al cauce narrativo, aunque es innegable su valor estético.

La mezcla de *Spellforce II* ha demostrado una concepción equilibrada, aportando lo mejor de cada género de los usados en la fusión. Jugarlo se hace muy ameno especialmente si te atraen ambas variantes. El multijugador, en cambio, no acaba de mantenerse al mismo nivel. No profundiza lo suficiente en algunos aspectos, y aunque parece que salva este escollo con su amplitud, los referentes de cada género por separado siguen siendo lo más recomendable. Pero, si quieres matar dos pájaros de un tiro, esta debe ser tu opción. **[7]**



AHORA EL HÉROE ERES TÚ, VIVE METROID COMO NUNCA, EN SUS DOS MODOS DE JUEGO

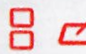
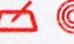




1. MODO AVENTURA

Si la aventura de Samus para Game Cube iba contigo, ahora va ir más que nunca, porque con Nintendo DS es totalmente portátil. Explota al máximo su pantalla táctil en su modo individual.



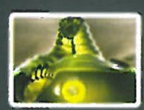







2. MODO MULTIJUGADOR

Con un solo cartucho puedes enfrentarte hasta con cuatro de los cazarecompensas más duros del sistema, y mediante el modo Wi-Fi, vas a descubrir si eres el más rápido de la galaxia compitiendo con gente de todo el mundo.
Apunta, dispara y corre.






ZONAS ADSL WI-FI DE TELEFÓNICA





WWW.NINTENDOWIFI.COM

¡A TOCAR!





KINGDOM HEARTS II

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 50$ (39€)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (EE.UU) OCTUBRE (EUROPA)
DISTRIBUCIÓN: BUENA VISTA GAMES ESTUDIO: SQUARE ENIX

Crucero interestelar



Los distintos mundos Disney están representados como planetas de un sistema solar. Sora y sus compañeros viajan en la ya conocida aeronave Gummi, pilotada por Chip y Chop, a bordo de la cual no faltan los momentos de disparos y batallas galácticas en 3D. El estudio ha rehecho este elemento, y ya no es tan soso como en estos mismos niveles del primer *Kingdom Hearts.* Los fondos giratorios y las oleadas de proyectiles constituyen un conjunto altamente efectivo de minijuegos. Los enemigos clave derrotados permitirán mejorar la nave; podrás personalizarla y pasarás mucho tiempo en equilibrar su potencia ofensiva y defensiva.

Las cuatro primeras horas de *Kingdom Hearts 2* se sufren como un castigo excesivamente prolongado. Sus secuencias de vídeo, poco elegantes y desmesuradas, reviven el histrionismo de la Square Enix de los excesos. Las interminables conversaciones se suceden con cierta teatralidad y los burdos diálogos se interrumpen con pausas que son muy elocuentes y están salpicados de viñetas sosas e inútiles.

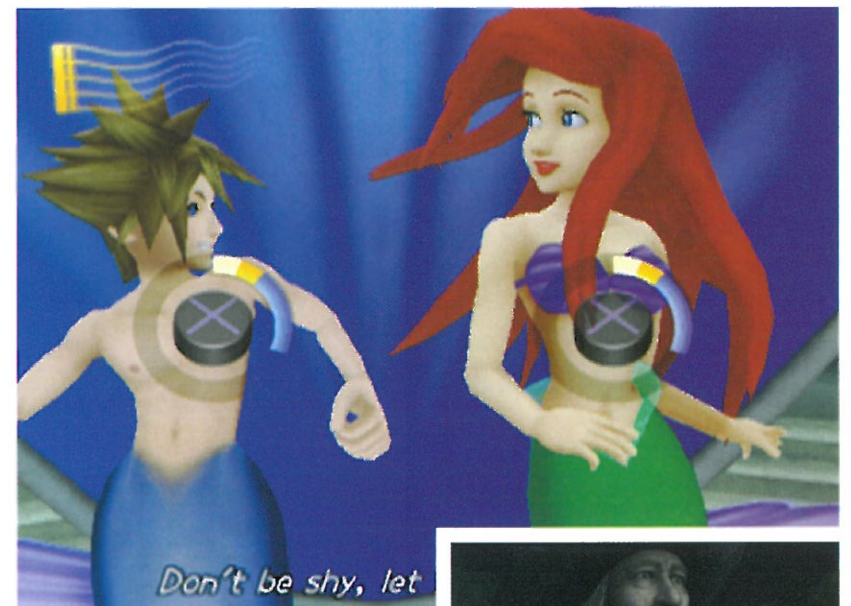
Peor aún, lo desordenado del guión se basa en una semejanza casi total con los dos capítulos anteriores de este exitoso matrimonio entre la compañía japonesa y la factoría americana. Parece que el estudio ha sacrificado a las primeras de cambio todo aquello que hizo al original tan apreciado por los jugadores. La narración pausada y las intervenciones de los dibujos más conocidos han dado paso a una historia engreída que intenta dar sensación de profundidad.

Pero esa lucha y el largo prólogo se rinden al trío protagonista Sora, Donald y Goofy cuando navegan de un universo Disney a otro recorriendo una historia adorable, encerrada en uno de los guiones más extensos que Square ha firmado. Cada elemento del juego que ha hecho del primer *Kingdom Hearts* el segundo título más vendido de la compañía –por detrás de *Final Fantasy*– ha sido literalmente exprimido y mejorado. Ha cambiado para bien la criticada mecánica de los combates sobre la que gira el juego. Las órdenes de reacción se activan mediante unas combinaciones de botones de las que te avisan en el momento exacto; si las consigues, verás unas escenas de vídeo, con unas cámaras espectaculares, en las que Sora realiza un ataque final precioso. Los combos de equipo, las invocaciones –que harán aparecer temibles personajes como Chicken Little, el Genio o Peter Pan–, las opciones para cambiar entre miembros del grupo rápidamente, los ataques mágicos, las habilidades mejorables y el complejo combate consiguen que manejar a Sora y sus amigos no sea ninguna maratón machaca-botones.





Según distribuyas los puntos de habilidad entre los personajes de tu equipo podrás desbloquear nuevas técnicas.

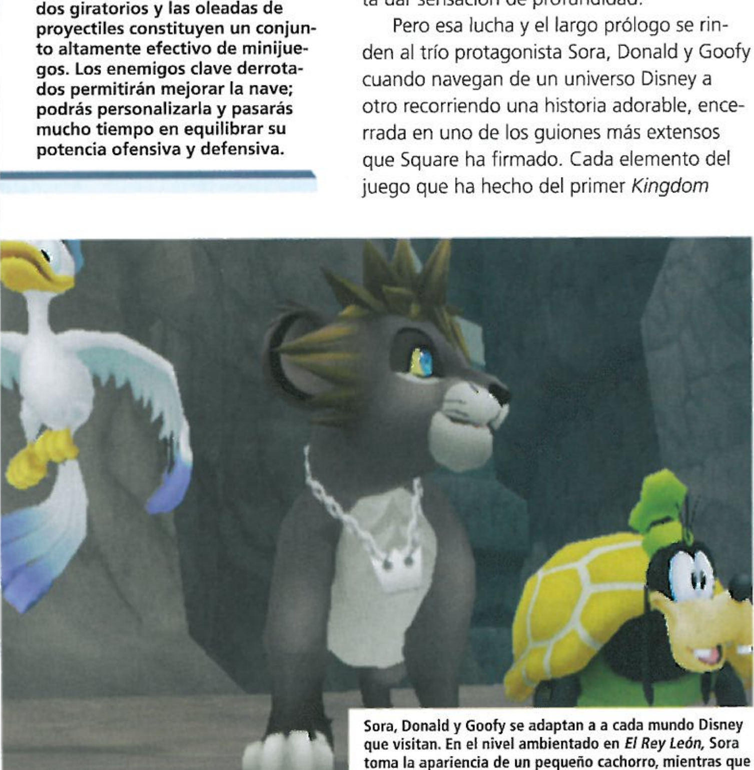


La gran variedad de minijuegos evitará que desvíes la atención del juego. El *ranking* de puntuaciones será un incentivo para aquellos que no paran hasta llegar al primer puesto.

Los jugadores que no quieran perderse ni un detalle del guión tendrán que pasar antes por *Chain of Memories* para GBA, ya que muchos de los hilos argumentales y personajes presentados en él tienen continuidad aquí.

El botón X sirve para interactuar con todo, por lo que navegarás sin problemas a través del elemental nivel de dificultad que por defecto tiene el juego. No hay que olvidar que es un título para niños, apoyado en un universo infantil. La historia está dibujada con amplias pinceladas muy sencillas, y cada nivel se compone de tareas simples que conducen a una batalla muy compleja aunque básica contra el jefe final. Sin este tipo de encuentros, *Kingdom Hearts 2* hubiera resultado un juego desesperadamente sencillo.

Los escenarios, desde *Steamboat Willy,* el primer corto de animación de Disney –en blanco y negro– hasta *Piratas del Caribe,* pasando por *Tron* o *Mulan,* tienen la consistencia adecuada. Otras virtudes son los diseños de los personajes, atemporales, o el doblaje en español. Aunque recordarás durante todo el juego el suplicio que suponen las primeras horas, te dirigirás de un mundo a otro con avidez. Como la comida rápida, lo engullirás con ansia y, aunque no te satisfaga del todo, te proporciona un sustento casi inacabable y absolutamente adictivo. **[7]**



Sora, Donald y Goofy se adaptan a a cada mundo Disney que visitan. En el nivel ambientado en *El Rey León,* Sora toma la apariencia de un pequeño cachorro, mientras que en el reino de *La Sirenita,* Goofy se convierte en una tortuga, reflejándose esto en su capacidad defensiva.





NINETY-NINE NIGHTS

PLATAFORMA: 360 PRECIO: 49€ LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (JAPÓN). SEPTIEMBRE 2006 (ESPAÑA) DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT GAME STUDIOS ESTUDIO: PHANTAGRAM, Q ENTERTAINMENT

Ninety-Nine Nights se merece una puntuación mayor que la que aparece al final de este análisis. Esta paradoja se deriva del hecho de que tiene una serie de fallos muy irritantes y elementales que no se pueden pasar por alto. Podrás terminar este combate multitudinario sin problemas en pocas horas si lo juegas con prudencia, teniendo en cuenta que algunos enemigos pueden acortar buena parte de tu barra de energía y que la pantalla está invadida por una marea de cuerpos sin que haya un solo *checkpoint* en ninguna parte. Con frecuencia pierdes todo lo que has hecho en media hora de juego, lo que te disuade de proseguir. Es imperdonable que, con la tecnología actual, no incluya puntos de guardado cuando hace cinco años *Dynasty Warriors 2* ya los ofrecía, evitando innecesarias repeticiones. ¿Es pedir demasiado?

Las escenas de vídeo en mitad de las batallas son inexplicablemente primitivas. La llegada de un batallón de refresco activará una de las diversas –y cortas– secuencias que los muestran desplegándose sobre el terreno. Si estás ejecutando un triple combo o ataque especial justo cuando empieza la escena, te detendrás en seco, pero la energía que hayas empleado desaparecerá de tus barras.

La falta de atención en estos detalles es especialmente grave en el violento intercambio de golpes que constituye sus batallas. A pesar de ello, ofrece algunos de los más grandes y estilizados combos que se han visto. Conforme los personajes suben de nivel, se amplía el repertorio de golpes que puedes encadenar con los botones X e Y, con ataques verdaderamente espectaculares: saltos acrobáticos, giros o cortes en el aire que van dejando tras de sí una bella estela.

N3 puede deber tanto a la veterana *Dynasty Warriors* de Koei como a *Kingdom Under Fire* de Phantagram –dos referentes del género–, pero su acabado final alienta a otros títulos en producción como *Ni-Oh* para PS3 a esforzarse más para superarla. *N3* aporta espectacularidad a las batallas, los regimientos aparecen en las colinas o por el paso inferior de un cañón y se acercan poco a poco. Combinado con los excepcionales ataques finales, la historia y las relaciones entre personajes, el conjunto es espectacular, aunque falte sincronización labial en las secuencias de vídeo generadas por ordenador.

El hipnótico ritmo del combate y los movimientos coreográficos sugieren la presencia de Mizuguchi, a diferencia de la falta de cuidado en otros puntos. Microsoft ha actuado bien con ambos estudios, pero debería ser más exigente con el resultado para prevenir el sufrimiento provocado por sus errores. **[6]**



Puedes controlar dos regimientos de tropas aliadas. Son un refuerzo inútil –muy aparente, eso sí– que sirve sólo para distraer a los jefes finales. Esto supone más trabajo para tu espada, ya que tendrás que encargarte de más enemigos.



La banda sonora –que incluye el tema *Your Color* de la coreana BoA– se activa dependiendo del contexto, atenuándose cuando no hay enemigos a la vista, un toque que se revela como sorprendentemente útil. Pero, en conjunto, el sonido de *N3* es algo flojo, principalmente por las carencias que muestran las situaciones de combate.



Con toda el alma



De los enemigos caídos se liberan almas rojas. Cuando tengas las suficientes, se cargará la barra de ataque especial del personaje, lo que te permitirá ejecutar una espectacular carnicería. Donde *N3* da un paso adelante es cuando los enemigos que mueren en este tipo de ataque liberan otro tipo de alma, de color azul, que alimenta una barra secundaria. Rellenándola podrás desatar un devastador conjuro que elimina instantáneamente a cualquier rival dentro de su radio de alcance. Explosiones, torbellinos energéticos, olas gigantescas o terremotos que literalmente harán saltar por los aires a regimientos enemigos enteros. Algunos de estos desmesurados ataques pueden fallar, lo que molesta especialmente si se debe a que lo ha interrumpido una miniescena de vídeo.





La gran cantidad de personajes acaba convirtiéndose en un amasijo desordenoado tras las primeras acometidas, pero la cámara se ajusta para dar una vista mejor. La tremenda distancia de dibujado del escenario (izquierda) está sobrecargada de un efecto *blur*. Lo que se pierde en nitidez se gana en extensión, con campos de batalla muy amplios y enemigos que se divisan en el horizonte.



Los efectos climáticos mantienen tu CPU a pleno rendimiento, incluso con pocos elementos en pantalla. Las nubes y las tormentas enmascaran un mundo que resulta demasiado sencillo cuando lo inspeccionas a fondo.



Aplicar a vehículos el sistema de clases para los personajes de un RPG funciona en parte; las clases tanque y médico van bien, pero la lentitud a que obliga el sigilo lo hace muy impopular en un juego basado en la velocidad.



AUTO ASSAULT

PLATAFORMA: PC PRECIO: 44,95 € (CUOTA MENSUAL 12,99 €)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: NCSOFT/FRIENDWARE ESTUDIO: NETDEVIL



Pisando a fondo



Conductor y vehículo pueden ser personalizados desde el principio, pero más tarde también pueden recibir otras atenciones. Motores mejorados, armadura, trabajo de chapa o pintura y armas pueden producirse reutilizando y combinando piezas viejas de repuesto. También aparece la opción de comprar otro modelo cuando tu dinero y habilidades así lo permiten. Eso sí, no hay muchas posibilidades para la distinción: las diferentes clases están restringidas a cierto tipo de vehículo, y aunque hay un interesante número de combinaciones, el juego no incluye todas las opciones que precisa cualquier conductor de carreras.

Como espectáculo, *Auto Assault* es un éxito indudable. Un juego cuya intención es simple: reunir a la gente en un universo *online* y dejarles conducir supercoches equipados con todo tipo de armas. El juego trabaja con un mundo elaborado, lleno de ruido y de furia, algo que la interminable capacidad de destrucción y los mapas potenciados por Havok logran con creces. Todo, excepto las construcciones más sólidas, queda reducido a escombros mientras el aire se llena de proyectiles disparados por el armamento pesado con que están equipados tanto los jugadores como los habitantes de este universo virtual. Poca diplomacia basta para participar en el juego: la munición es ilimitada, las armas están guiadas automáticamente y recuperarse de los daños no tiene coste alguno, lo que disipa cualquier duda ante un nuevo enfrentamiento, y desde los primeros niveles hay pocos motivos para levantar el pie del acelerador.

Todo esto es bienvenido, pero su presentación es menos efectiva, con un diseño muy básico, aunque bien disimulado con el efecto de desenfoque y el humo de los tubos de escape. Y en esto último *Auto Assault* hace un trabajo dudoso. Aunque el título haya captado tu atención inicialmente, no logra mantenerla. Un atractivo sistema de mejoras, basado en recoger piezas desguazadas entre las ruinas, languidece sin explicación.

La falta de un sistema central de comercialización limita el potencial del juego para la interacción social, ya de por sí reducida por la escasez de población. Los incentivos son pequeños y los clanes sólo comparten un canal para chatear y no se termina de despegar hasta llegar a los niveles más altos.

Incluso las ciudades son pequeñas, casi silenciosas y con una alarmante escasez de población, habitadas tan solo por un puñado de NPCs (no playable character) parados en las esquinas esperando a que el jugador llegue. Fuera, vagando interminablemente entre pedazos de tierra arrasada, con edificios en ruinas constantemente reconstruídos, la sensación de contemplar grupos dispersos de jugadores peleando en batallas solitarias

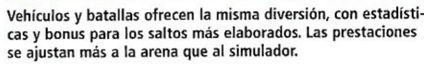


La narrativa tiene una prometedora introducción que decae durante el juego, transmitida en forma de texto por los personajes que te introducen en la misión. Las metas de cada misión están destacadas, con lo que no hace falta que leas todo el texto cuando conduces.

es insoportable. Esto sería apropiado para un mundo devastado por un holocausto nuclear, pero un planeta de Omega Men tiene poco atractivo como MMORPG. La gratificación a corto plazo se reduce, porque los daños que tú mismo has producido se regeneran demasiado rápido, y tampoco hay una variedad de experiencias que justifique una suscripción mensual de 13 euros.

Se echa en falta también alguna opción de *tuning* para la parte de carreras. Los efectos pirotécnicos exigen una CPU con mucha capacidad, con lo que tu PC debe ser superior a la media para que el juego vaya rápido. Las futuras modificaciones y parches pulirán estos defectos, pero *Auto Assault* es, por el momento, una visión de un futuro donde la sociedad se ha resquebrajado hasta tal punto que nadie siente la necesidad de construirla de nuevo, y esa desolación sería más adecuada para un solo jugador que para un universo *online*. **[5]**









Vehículos y batallas ofrecen la misma diversión, con estadísticas y bonus para los saltos más elaborados. Las prestaciones se ajustan más a la arena que al simulador.



Están disponibles en Live los combates pin fall y submission, con soporte de uno a cuatro jugadores. *Roses* añade una variante callejera estilo *Teken*, con pocas novedades.

RUMBLE ROSES XX

PLATAFORMA: 360 PRECIO: 69.95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: KONAMI ESTUDIO: YUKES

Apartado de los sectores de más alta moral y desterrado a una distancia recatada, Rumble Roses no ha tenido ocasión de labrarse un nombre. Si la hubiera tenido, se le habría considerado un título de lucha libre más indulgente que cínico y más competitivo que grosero.

Yukes, creadores de la serie *Smackdown*, saben lo que hacen dentro del cuadrilátero, pero, como puede verse en los pantallazos, parece que sus esfuerzos se han centrado sólo en una parte de aquello que concierne al arte de la lucha libre.

XX juega con su público a un juego peligroso, cuyos síntomas pueden tardar horas en aparecer. Como por su naturaleza no puede seguir una estructura lógica para contar una historia, los desarrolladores han optado por dificultar los avances, y lograr alargar su duración. Esto es clave en el diseño del juego, unido a la provocación.

Un mapa del mundo ofrece un buen número de lugares donde podrás disputar combates de todo tipo, aunque no da muchas pistas sobre lo que conseguirás cuando ganes cada uno de ellos. Cuanto más intentas aplicar lo que has aprendido con la práctica y las repeticiones, más te confunde el juego. No se puede analizar este título como si se tratase de un *Smackdown, King of Colosseum* o *Giant Gram*. Si lo haces, concluirás que es simplón, bastante escaso de contenido y que la inteligencia artificial es ingenua. Te guste o no, *XX* es una pródiga exhibición de muñecas vestidas con unos escandalosos modelos que está dirigida exclusivamente a un público masculino. Sus tendencias orientales de sumisión y de intimidación pueden perturbar a los más mojigatos, pero la ejecución es lujosa.

Las habilidades de las luchadoras, gráficamente complejas, pueden mejorarse, pero hay que destacar la habilidad de Yukes para vestir con mallas de plástico unos traseros casi igual de plastificados.

Con unos patrones de movimiento al estilo golpea-y-agarra a lo Def-Jam, XX reduce con inteligencia los problemas de *clipping* y de pérdida de movimientos en las animaciones. Esto, junto con un impresionante catálogo de nuevas vestimentas, poses para el modo Photo, compatibilidad *online* para hasta 4 jugadores, y combates con castigo (ver el recuadro *Humor de un solo uso*), da cierto encanto al título. Es un juego de lucha libre que se rige por un sistema bastante básico –apoyado en movimientos que se ejecutan con las cuatro direcciones y en contras en las que es muy importante pulsar el botón en el momento exacto– y superficial, con cuadriláteros y emparejamientos en los combates que tienen carencias y no cuentan ninguna historia.

Guerrero y propenso a la polémica, este es un juego pensado para descolocar a aquellos que se resisten a aceptar sus reglas: jugar con despreocupación, por puro divertimento visual. Una relación de amor y odio que da lugar a la mejora, *XX* posee una calidad indiscutible, pero está obsesionado con sus exuberantes señoritas. **[6]**



Sin un modo Historia como en la primera parte, la principal atracción son las escenas de presentación de las luchadoras. Sus sugerentes bailes justifican las largas cargas.

Humor de un solo uso



Adentrándose en un territorio que es feudo tradicional de DOAX, el modo Queen's Match de *Rumble Roses XX* combina belleza, voyeurismo, comedia y un entusiasmo descarado. Los humillantes castigos a los que se enfrentan las perdedoras de estos soleados combates son abundantes, se desbloquean gradualmente y los elige la luchadora victoriosa. Incluyen desde un sensual masaje con aceite (arriba), a limpiar la piscina o bailar el limbo-rock. Algunas de estas humillaciones están mejor pensadas que otras, pero su humor decepciona y es desechable: la segunda vez que veas la escena te la saltarás. Al igual que todo lo que sucede en *Rumble Roses*, puedes cosechar en estos combates recompensas como nuevos trajes, bikinis y el bonus del vertiginoso mono que Eva luce en *Metal Gear Solid 3*.



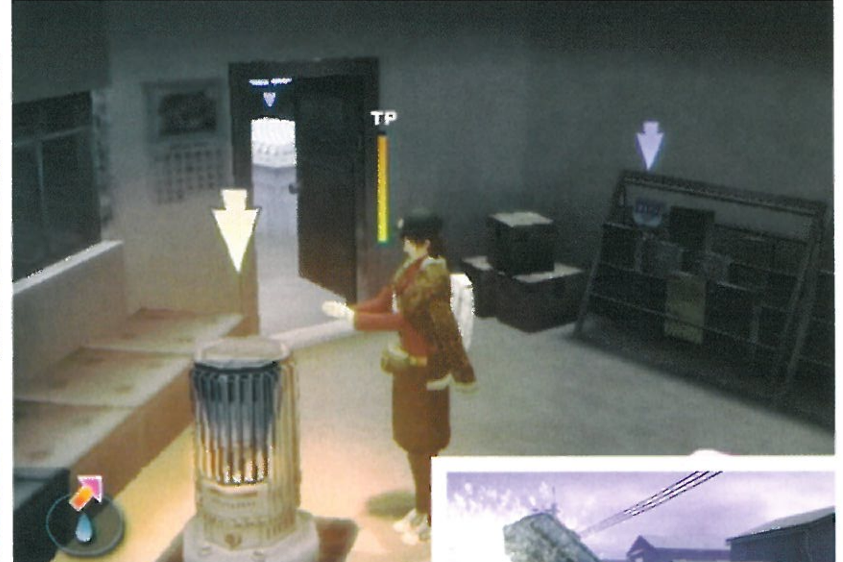
***Rumble Roses* no hace como otros juegos que fingen que sus personajes femeninos son otra cosa que un mero placer para la vista (y a los que al final delata la existencia del modo Foto). Aunque a veces sean superfluas, la cantidad de opciones que indican cómo debes tomar, ver o compartir una foto pondrá a prueba la fobia japonesa a la 360.**





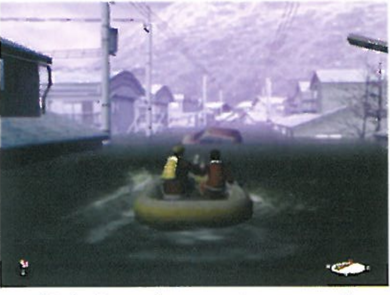
La ciudad de Tomisaka tiene una cohesión convincente y abrumadora incluso cuando se resquebraja en trozos más pequeños y navegables. Su traumática caída es una experiencia impresionante.







El agua fue el primer recurso que comenzó a escasear en el juego, pero la inundación hace que sea el calor el bien primario más preciado y el fuego lo que más gusto da ver.



Los vehículos desempeñan un papel mayor que en la primera parte, con zonas de la ciudad sumergidas inaccesibles a pie. No cobijan contra el frío o la humedad, por lo que los jugadores tendrán que vigilar su nivel de salud incluso protegidos en ellos.

ZETTAI ZETSUMEI TOSHI 2: ITETSUITA KIOKU TACHI

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 6,070¥ (42€)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE EN JAPÓN, SIN FECHA EN EUROPA
DISTRIBUCIÓN: IREM ESTUDIO: PROPIO

Un pequeño alivio



Si pensabas que no había vestuario más ridículo que el de la ropa encontrada entre la basura, espera a ver cómo sientan a los personajes los distintos modelitos que Irem ha preparado y con los que pretende distraer momentáneamente al jugador de la tragedia. Propuestos como un paréntesis entre toda la historia que rodea al juego, podremos vestir a los protagonistas con gafas a lo Groucho, sombreros de chef, de copa, uniformes e incluso unas mallas color amarillo plátano.

Hay algo que debe decirse por adelantado sobre esta serie. Y es que, a pesar de todos sus logros (escenario único, redefinición del *survival horror* utilizando únicamente elementos banales y su ironía teatral), el primer *Zettai* –lanzado en Occidente bajo el nombre de *SOS: The Final Rescue*– será siempre recordado por los bajos niveles a los que llegaba que el *framerate*. Tristemente, a pesar del rayo de esperanza que varios retrasos proyectaron sobre su continuación (y que llevaban a pensar que estaban solventando estos fallos), parece que va a cojear del mismo pie. Y peor todavía, ya que aquí el elemento principal que se renderiza es el agua. Ambientado en una nueva ciudad, la acción de este segundo *Zettai* arranca una Nochebuena en la que todo se colapsa por una terrible inundación. Mientras buscan suelo firme, los jugadores deben prestar atención a su integridad y buscar recursos con los que calentarse, secar sus ropas y evitar la hipotermia.

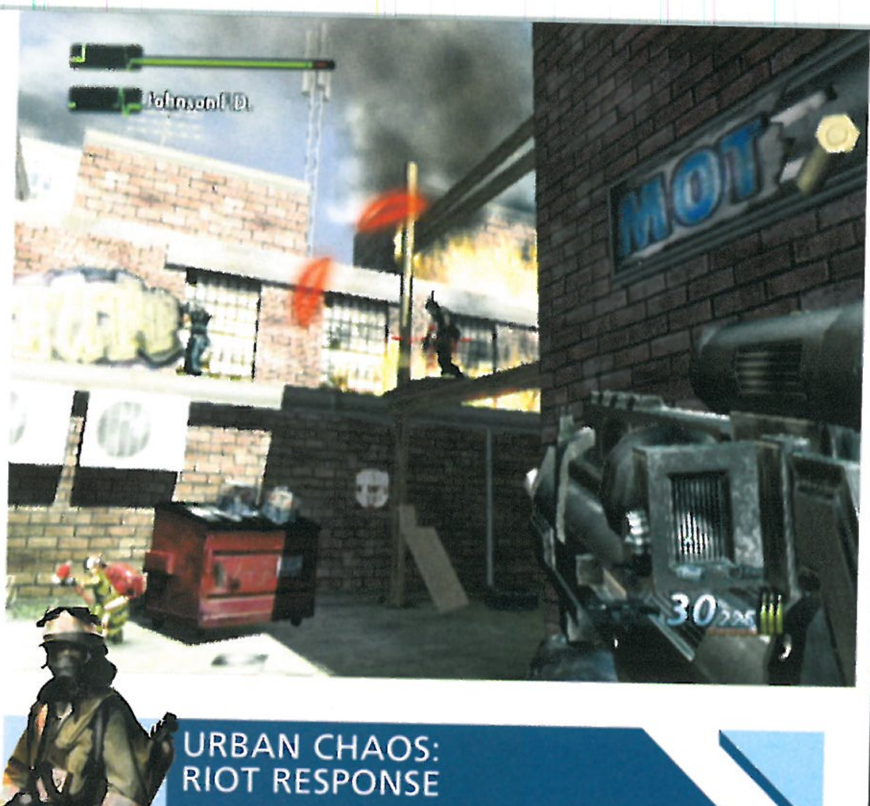


Cada línea argumental ofrece una visión distinta del desastre, como esta sección de sigilo, implementada con buen gusto, que se ambienta en la fuga de un bloque de celdas. Cada línea no sólo sirve a su propia historia, sino que aporta un ángulo fresco a cada capítulo.

Aparentemente conscientes de los límites que la mecánica de su título presenta, Irem ha llevado a este nuevo capítulo a un planteamiento más accesible, dividido en áreas. Sin embargo, el largo tramo inicial recorre un terreno familiar para los seguidores de la serie –un par de extraños que se enfrentan a un enemigo: el escenario que atraviesan– y desde ahí florece en forma de entramado de líneas de un guión que ofrece distintas perspectivas. Todos los personajes (el camarero, el prisionero injustamente acusado, el sabio taxista, la adolescente atormentada y el amnésico que poco a poco va recuperando su identidad perdida) son conscientes del papel que con sus acciones desempeñan en la vida de cada uno del resto.

Elementos como lo complejo de su jugabilidad y la superposición de escenarios hacen la experiencia fascinantemente duradera. Otros puntos, como presenciar los hechos subsiguientes que un capítulo desencaderará en los posteriores, ver a un personaje al que hemos controlado previamente como un extraño bajo el punto de vista del protagonista que lleves en ese momento o la súbita comprensión de que tenías razón todo este tiempo, dan al juego el gancho que necesita para superar estos defectos técnicos.

Como una aventura, *Zettai 2* todavía aguanta la linealidad de su predecesor. Algunas lineas argumentales pueden dividir el guión en varias direcciones distintas (con un efecto muy estilo cómic, como acabar bruscamente un episodio al ser egoísta en lugar de ayudar a otros compañeros), pero la mayor parte el juego mantiene un cauce muy lineal; permite cierta exploración de los alrededores, pero te confina en unos límites invisibles que te guían. No obstante, por su capacidad de movimiento y fuerza dramática, su destrucción caótica y, de nuevo, por todas esas relaciones e hilos argumentales entre los personajes, nadie debería perderse la aventura que es este *Zettai*. **[7]**



URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 59,95€ LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: EIDOS DISTRIBUCIÓN: PROEIN ESTUDIO: ROCKSTEADY

Siguiendo la estela de casquillos dejada por *Black* llega este *shooter* para consola de los debutantes Rocksteady Studios. Es menos ambicioso y más tosco que los cruentos tiroteos del espectáculo triple A de *Black,* pero durante un rato es igual de emocionante. Y, gracias a su escudo antidisturbios y a su temática de agente defensor de la ley, es más imaginativo que el título de Criterion.

Las secuencias de vídeo entre cada nivel van explicando el argumento: En una ciudad diferente a Nueva York, en una época diferente a la actual, el descontrolado aumento de enmascarados pertenecientes a la banda de los Burners ha llevado a la formación del equipo T-Zero, una controvertida unidad antibandas autorizada a responder en sus acciones con toda la contundencia que sea necesaria. Como Nick Mason, un oficial perteneciente a esta unidad, jugarás a lo largo de diez escenarios, cortos pero memorables, localizados en un periodo de diez meses sucesivos en los que la unidad se gana el apoyo popular y los Burners pasan a estar mejor armados y organizados. Cada nivel te involucra en situaciones bastante diferentes, en las que trabajarás con la ayuda de los bomberos, sanitarios y la policía o resolverás crisis con rehenes e incluso algunas en las que debes capturar al cabecilla con vida.

Aunque *Urban Chaos* está realizado a una muy, muy pequeña escala comparado con sus competidores en el género, es intenso. Un guión ágil y los variados objetivos mantienen alto el ritmo de juego. Los enemigos tienen tan buena puntería y tal agresividad que es imprescindible que te protejas bien con el escudo antidisturbios.

Aunque es un juego convincente y conciso, el intento de ahorrar de Rocksteady raya en lo rácano, y se aprecia en las indistinguibles categorías de enemigos, en sus limitadas tácticas y en el desalentador –tanto como un cartucho mojado– y rápido final tras los dos niveles de dificultad. El apoyo de los servicios de emergencia es tan fino como el papel; sólo diriges una unidad a la que debes seguir o puedes ordenar que se cubra o realice una acción; los sanitarios te dan salud; los policías son tácticos y los bomberos proporcionan momentos de dulce heroísmo, como cuando derriban una puerta y aparecen con civiles inconscientes que han rescatado de entre las llamas.

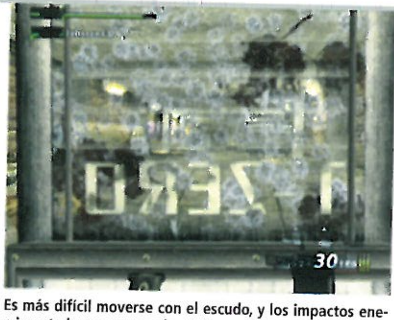
Y eso es lo que este juego hace mejor: ofrecer pequeños grandes momentos de dramatismo gratificante que te impactarán con la fuerza de una bala disparada a bocajarro en tu escudo antidisturbios.

Esos momentos están montandos sobre un combate duro y hecho con solvencia y en un ambiente de pánico que al otro lado de la pantalla choca por aparentar ser una semisátira de las películas de Paul Verhoeven. Pero los disturbios nunca se acaban y el fuego nunca se extingue. En última instancia, *Urban Chaos* no acaba entregando lo que promete, y se despide retirándose como un producto poco genuino. Unos meses más de desarrollo, un buen puñado de dólares más y podía haberse convertido en algo bastante más desafiante. **[6]**

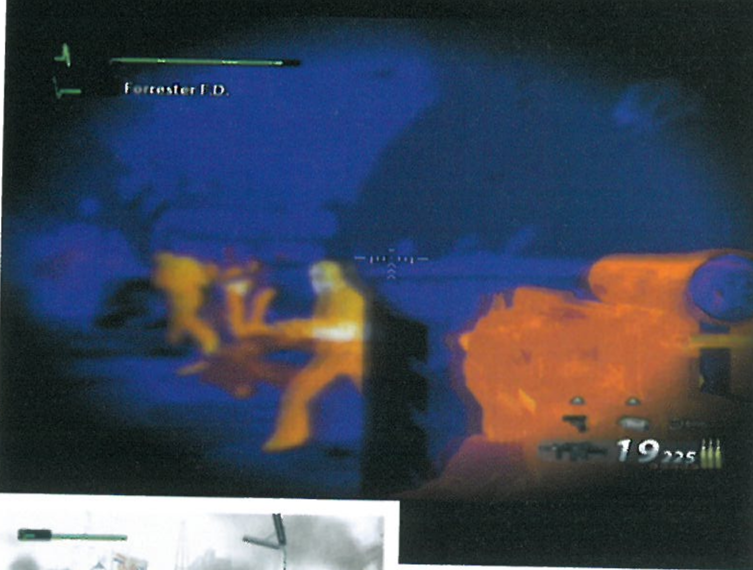




Algo habitual en *Urban Chaos:* las situaciones con rehenes son efectistas, pero no tienen mucha sustancia ni suponen un verdadero reto: sólo requieren que tengas paciencia tras tu escudo y apuntes al blanco con calma.



Es más difícil moverse con el escudo, y los impactos enemigos te hacen retroceder. Así que el ritmo se ralentiza, lo que sienta bien al control de FPS para consola, y, paradójicamente, aumenta la sensación de daño físico.



Necesitas el visor térmico para abrirte paso a través del denso humo de los edificios en llamas. Es una gran ayuda, sobre todo si se combina con una bomba de humo. La utilización de herramientas como éstas consigue que el juego sea poco convencional.

Dentro de sus indudables límites, el equipo artístico de Rocksteady ha creado uno de los paisajes urbanos más creíbles que han aparecido nunca en un videojuego. Las texturas del cielo y el colorido son perfectos, los edificios tienen una escala que les hace ser coherentes y los efectos climáticos son sutiles y evocadores.

Hombre de mérito



A través de su buen número de fases y cuatro niveles de dificultad creciente, *Urban Chaos* alardea de tener una cifra superior a las 200 medallas para los logros. Detener con vida al cabecilla de turno con la pistola eléctrica es una simple cuestión de puntería y precisión en los tiempos, y el juego utiliza con generosidad, por no decir con gratuidad, los disparos a la cabeza. Son unas medallas muy entretenidas de obtener; sin embargo, los retos que aparecen en los niveles superiores, como cazar enmascarados ocultos, son una tarea tediosa. Las medallas ofrecen una recompensa tangible desbloqueando mejoras valiosas y satisfactorias.





Con claras influencias de *Sniper Elite*, la mira telescópica de Gunnar está mejor diseñada que la mayoría. Tiene zoom y el área periférica permite cierta visión, útil para apuntar.



ROGUE TROOPER

PLATAFORMA: PC, PS2 (VERSIÓN ANALIZADA)
PRECIO: 44.95€, 49,95€ **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: EIDOS **DISTRIBUCIÓN:** PROEIN **ESTUDIO:** REBELLION

Equipamiento personal

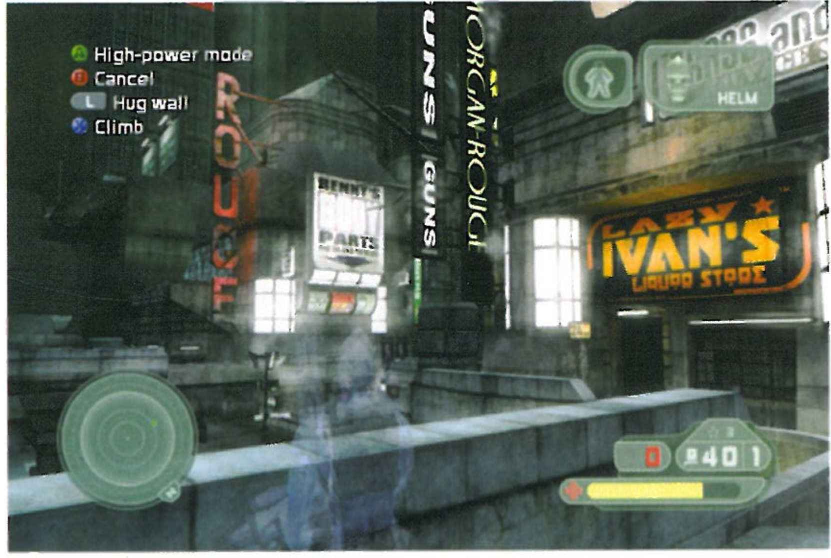


El GI más peligroso es el GI muerto, tal como muestran los compañeros de Rogue, cuyos biochips se aprovechan una vez que han muerto. Cuando no te proporciona una retícula inteligente o un zoom digital, Gunnar –implantado en el rifle del protagonista– puede actuar como un cañón centinela sin vigilancia, tendiendo emboscadas o flanqueando maniobras. Helm –el casco de Rogue– puede hacer aparecer un señuelo holográfico y fijar blancos electrónicamente en el transcurso de la batalla. Bagman –implantado en la mochila– es el alma de un sistema de inventario que recicla lo necesario de los soldados caídos como munición, salud o mejoras. Es una idea novedosa, yendo más allá de la concepción habitual de estos dispositivos y dando un toque más estratégico.

Parece que los títulos que Rebellion ha desarrollado para la editorial 2000AD, estrenados con el atrevido pero lleno de fallos *Dredd vs Death*, estén a merced de la vieja guardia de los lectores más adictos al cómic, que no son el segmento más lucrativo del mercado. Pero si un cómic clásico del año 83 puede inspirar tanto entusiasmo, merece al menos cierta consideración. Convirtiéndose en el cuarto regreso a las raíces —y el tercer videojuego– de una serie plagada de continuos contratiempos, es esta una historia que parte desde el origen y que recorre algunos de los días de gloria de los soldados genéticos.

Este juego de acción en tercera persona reúne todos esos movimientos indispensables en el género: esconderse tras muros, pasos laterales, lanzamientos de granadas o tiros en la cabeza junto a un revitalizante acento Nu-Earth, planeta donde discurre la acción del cómic. No se ha desatendido ningún cliché: el juego te lanza a un mundo absorbente plagado de soldados Nort, gigantescas baterías antiaéreas que iluminan los cielos y tanques Blackmare grandes como casas. Ambientado en un marco que evoca a *Halo, Rogue Trooper* ofrece ideas frescas que rara vez se ven en adaptaciones de este tipo.

Todo esto no es suficiente para sostener un juego que se reviste de simplicidad en su



Hay aspectos que muestran consideración hacia el jugador: un tutorial que permite cerrar las pantallas de ayuda, el HUD que se oscurece, las escenas intermedias que puedes saltarte apretando el botón y los diálogos de los compañeros reducidos a un informe básico sobre la situación.

mecánica, al estilo dispara-y-corre, por supuesto. Pero estos elementos no son tampoco los únicos que utiliza Rebellion para lograr su objetivo: Rogue y sus colegas de infantería genética (GI), convertidos en biochips, han sido reclutados por su potencial como héroes de videojuego, y se les ha aprovechado al máximo. El juego presenta gradualmente las habilidades de estas unidades, y son tan entretenidas que justifican echar una segunda partida sólo para explotarlas todavía más. La aventura es más viaje de un día que campaña de asalto, porque la inteligencia artificial de los enemigos representa una amenaza sólo cuando cargan en gran número o se hacen con armamento pesado. Pero el título tiene destellos de revolucionario en su género.

Semejantes reminiscencias para aquellos que alardean de tener memoria, deberían ser



Ya que el motor Asura ha llegado tan lejos con años de desarrollo, es de esperar que Rebellion continúe haciéndolo avanzar con un título más ambicioso para 360 o PS3.

un recuerdo vívido que no se debe dejar caer en el olvido. Es una demostración en toda regla de la potencia del motor Asura creado por Rebellion, que recrea las aventuras de Rogue en su viaje a través de territorios como una desolada zona Quartz, los territorios ocupados por los Nort y la sepsis del Mar Naranja, entre otros. El compositor del estudio, Tom Bible, trae una banda sonora llena de oscuridad electrónica. Los modos multijugador soportan tanto oponentes controlados por la máquina como por humanos mediante conexión a Internet en escenarios hechos a medida; con Siege y Conquest se desencadenan emociones que sólo los buenos *shooters* logran hacer emerger.

Aquellos que acaben comprando *Rogue Trooper* sabrán que el General Traidor no puede ser vencido en una única partida, pero encontrarán que Rebellion ha sido justa en la consecución de logros y recompensas. Ya que ha limpiado el nombre de 2000AD, la pregunta para este estudio es si el gran resultado obtenido puede darles más crédito o acabar siendo un insuperable lastre. **[7]**





Los jadeos en forma de gas delatan la posición de este tanque Nort, que parece respirar. Una sola bala lo convertirá en una masa incandescente que saltará por los aires.





Como miembro de una raza capaz de transformarse, tu guerrero puede asumir la forma de una bestia durante un tiempo determinado, aumentando el poder de ataque y la velocidad. Pero con tantas opciones de ataque es muy normal que te olvides de que existe esta contundente opción.

UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODE

PLATAFORMA: PSP **PRECIO:** 44,95€ **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE EN EE.UU., 15 DE JUNIO EN EUROPA **PRODUCCIÓN:** SONY ONLINE ENTERTAINMENT **DISTRIBUCIÓN:** UBISOFT **ESTUDIO:** PROPIO

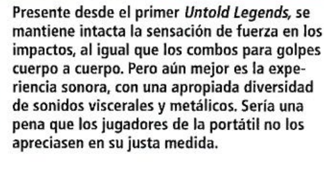
Aun por encima del ruido del rápido movimiento del lector UMD, puede percibirse el sonido de los ajustes que Sony Online Entertainment ha realizado en el núcleo de Untold Legends. El título fue concebido para la portátil como un *hack'n slash,* mazmorra tras mazmorra, con toques de RPG, y ahora ha pasado a ser una franquicia con un nuevo título para PSP y otro para PS3. Mientras que el antecesor, *La Hermandad de la Espada,* cubrió las carencias de una historia irregular con una mecánica de juego satisfactoria, *The Warrior's Code* opta por una ambientación más elaborada, que pretende que conozcas todas sus bestias, e incluso que recuerdes su nombre. Sigue pecando de corto y no da una razón contundente para emprender el desafío, pero sí cuenta con un rasgo definitorio importante: su personalidad, que estimula al jugador a lo largo del camino que tiene que recorrer por este mundo medieval.

La mejoras gráficas eliminan las imperfecciones que emborronaban el pimer título, y también ha ganado en limpieza y accesibilidad el almacenamiento de los objetos que vas consiguiendo a lo largo de la historia. Sigue incluyendo un buen número de mazmorras interconectadas, pero es más fácil ubicar los sitios donde ya has estado gracias al sistema de mapas y portales que permiten desplazarse a través de la firme historia.

Esto libera el resto de tu atención dejándola íntegra para el combate que, por desgracia, no brilla como cabría esperar en un título de estas características. En cada punto que la serie intentaba contenerse para mantener la jugabilidad, *Warrior's Code* se desata mostrando sus nuevos movimientos. Partiendo de una sencilla pero aceptable selección de ataques individuales cuerpo a cuerpo y dos ataques mágicos, el juego ha evolucionado usando cualquier botón de la PSP con golpes de carga, seis variantes diferentes de hechizos, ataques críticos o mutaciones del personaje; todos ellos son, al final, una mezcla desordenada, tal vez por la poca variación en el estilo de juego de cada clase. Lo que es peor; en el modo individual, pocas veces son más efectivos que el golpe repetitivo que caracteriza al género.

La renovada estructura de las misiones tiene sus propios problemas. Mientras que en las tareas de escolta te emparejan con compañeros inútiles o demasiado temerarios (inconscientes de sus propias limitaciones), las incursiones para destruír campamentos específicos, o las huídas con un límite de tiempo, todos los momentos emocionantes y refrescantes que estos nuevos añadidos aportan al título, se acaban convirtiendo en algo que en conjunto nunca resulta coherente.

En su carrera por mejorarse a sí mismo, *The Warrior's Code* ha olvidado cuándo decir no. Lanzándose con fuerza hacia adelante y a la vez en todas las direcciones posibles, falla, mostrándose pobre donde debería mostrar toda su riqueza: en su esencia. **[6]**



Presente desde el primer *Untold Legends,* se mantiene intacta la sensación de fuerza en los impactos, al igual que los combos para golpes cuerpo a cuerpo. Pero aún mejor es la experiencia sonora, con una apropiada diversidad de sonidos viscerales y metálicos. Sería una pena que los jugadores de la portátil no los apreciasen en su justa medida.



Mientras el enemigo se recupera, tu personaje podrá cargar para realizar un ataque más poderoso: una coreografía bastante espectacular en forma de terremoto que también te permitirá robarle algunos objetos.

Guerreros en red



La nueva característica que ha tenido mejor acogida es el multijugador que posibilita jugar a un jugador solo a través de Internet. Limitado a un juego de cooperación para 2 usuarios, admite jugar de una forma más táctica, permitiendo una mayor especialización por clanes. En el modo PvP pueden enfrentarse hasta cuatro jugadores, con variantes como capturar la bandera o saqueos por tiempo. Tras las primeras partidas no deja de ser poco más que escaso compendio de campos repletos de hordas de enemigos sinfín, aunque es una opción que pule muchas de las carencias del juego en solitario.



Pese al sistema de clases más abierto de *Warrior's Code,* no todas son igual de recomendables para afrontar la primera partida individual, como en el caso de este explorador. Las armas de larga distancia no son una opción adecuada para los enfrentamientos con los enemigos más avanzados.





GENERATION OF CHAOS

PLATAFORMA: PSP **PRECIO:** 40$ (31€) **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE EN EEUU, SIN CONFIRMAR EN EUROPA **DISTRIBUCIÓN:** NIPPON ICHI STUDIOS **ESTUDIO:** IDEA FACTORY



Los *sprites* de la PS1 se amontonan sin gracia en el campo de batalla, aunque para los generales se utiliza diseño en 2D de mayor calidad. Hay varios tipos de tropas disponibles, desde anfibios hombres-rana a caballeros inmortales, cuyo poder aumenta después del atardecer. El clima también influye en las batallas.

Cuando Disgaea decidió reescribir el libro de reglas del género de los RPG estratégicos tuvo que gastar mucha tinta, pero no fue suficiente para llenar sus páginas de contenidos. *Generation of Chaos* ha intentado rellenar todos los huecos en blanco del libro, de forma bastante confusa y escribiendo hasta en los márgenes. Es un RPG basado en turnos con un mapa planteado en forma de rejilla cuyas opciones pueden desorientar presentando al jugador en la pantalla del mapa, tan llena de abreviaturas que hay que jugar siempre el manual a mano. Y más tarde tampoco conviene despegarse de las instrucciones, que parecen ser esenciales para comprender la profundidad del juego y compensar la distorsionada interacción inicial.

Los usuarios toman el control de un número de tropas y edificios, distribuidos a lo largo del paisaje que ofrece el juego, moviendo a sus unidades y dirigiendo sus finanzas. Aunque la aparente complejidad de *Generation of Chaos* pronto se revela como simple torpeza, el juego tiene gran cantidad de recursos de control: el propio suelo puede transformarse, los edificios pueden ser fortificados y la economía puede sanearse a través de salarios y regalos de compromiso. Cada turno permite sólo unas cuantas de estas acciones y realizarlas correctamente es de una dificultad desalentadora.

Cuando la batalla finalmente arranca –un amasijo de *sprites* que se mueven lentamente, con varios regimientos de tropas y un comandante para cada bando–, el juego sigue lastrado por las incomodidades y por esa falta de gracia ya mencionadas. Tus acciones como director se limitan a dar un puñado de órdenes y a un control bastante disperso, mientras las tropas encuentran su ruta con dificultades. Pero detrás de toda esa agitación todavía está por llegar un conflicto interesante, aunque sea más bien incómodo. Las batallas duran tanto que más vale digerirlas en varias tandas, algo que, unido a la persistente opción para guardar la partida, hace que el título se amolde perfectamente a las necesidades de un sistema portátil. Pero el ritmo se ralentiza con la PSP, debido a la necesidad de realizar continuos accesos al disco, además de obligar a un cambio constante entre la cruceta y el joystick para llegar a conseguir una navegación eficaz.

Reunir el impulso necesario para poner en movimiento a *Generation of Chaos* es una dura tarea, y además es un juego que sólo es capaz de ofrecer una recompensa parcial, sin justificar la inversión inicial como interesante. **[5]**

Las batallas se resuelven con el uso de ítems y magia, con ataques de apoyo disponibles cuando se disputan más combates. Cuando se vence a los generales enemigos se les hace prisioneros; se puede obtener un rescate a cambio, liberarlos, hacerles cambiar de bando o ejecutarlos.



SAMURAI CHAMPLOO

PLATAFORMA: PS2 **PRECIO:** 40$ (31€) **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE EN EEUU Y JAPÓN, SIN CONFIRMAR EN EUROPA **PRODUCCIÓN:** NAMCO BANDAI **ESTUDIO:** GRASSHOPPER

A primera vista es la licencia ideal para un videojuego. *Champloo* está basado en el *anime* de moda, en el que un samurái que podría ser digno sucesor del carismático Cowboy Bebop, vive todo tipo de aventuras en una anacrónica era Edo. Y este juego no podía caer en manos de un estudio convencional. Aunque todavía no se ha convertido en un estudio estrella, *Killer 7* ha dado a Grasshopper el pedigrí suficiente como para poder tomarse ciertas libertades experimentando con los géneros habituales del videojuego. Y, partiendo de una serie caracterizada por su banda sonora y su peculiar fusión de cultura feudal y *hip-hop*, Suda Goichi y su equipo han conseguido un trabajo que puede ser calificado de inteligente, convirtiendo los dos elementos más reconocibles de la serie en una parte esencial del diseño de este exuberante juego. Diseñado como una serie de historias interconexas protagonizadas por los héroes Mugen y Jin, el árbol de combos de cada luchador se define por el ritmo de los discos de vinilo coleccionables. Pásate por una tienda de discos antes de ir a la batalla y podrás cambiar entre diferentes temas para alternar entre tus patrones de combos.

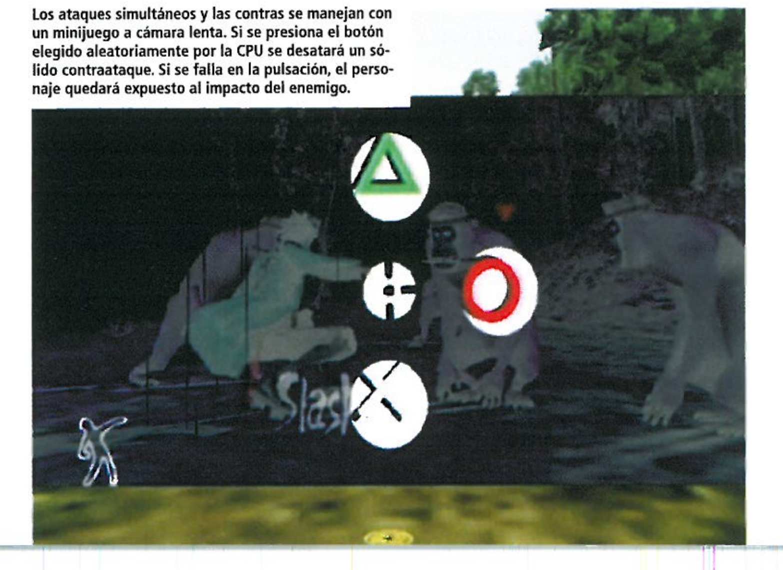
Como experiencia, es algo totalmente espectacular. Entre su interfaz digna de una cabina de discjockey, la concentración que provoca su música incidental y la rúbrica tan peculiar del estudio iluminando el elegante apartado gráfico es una directa e inacabable fuente de atractivos visuales. Pero, si analizamos el juego en sí, es un ejemplo de estilo, si no en el tema, sí en su ejecución. El combate es un constante flujo de combos –diseñados con tal empeño que pueden incluso resultar ridículos– que nunca dan una sensación real de dominio del juego, y se echa a perder la prometedora idea inicial del intercambio de vinilos. El selector de técnicas está tan poco implementado que la diferencia de valor entre los discos, dejando a un lado las preferencias personales de cada jugador, se consigue pulsando en una simple tabla de bonus de canciones raras, en vez de ofreciendo técnicas de combate mejoradas.



Subiendo el nivel de tensión, reflejado en un bailarín directamente importado de *Beat-manía*, los jugadores entran en el frenético modo machacabotones. Conseguir 100 puntos dentro del tiempo marcado permite obtener otro bonus, el llamado modo trance, un nombre muy apropiado.

El juego se apoya en escenarios rodados con cámara fija, tan tiesos y poco naturales como si fueran dioramas de cartulina, y cuya vida urbana no supera a la de unos dibujos mal animados. Como otros videojuegos inspirados en series de *anime*, *Champloo* da la sensación de estar hecho demasiado rápido. Si no fuera por el admirable trabajo creativo, que enmascara los fallos técnicos, sería un juego totalmente prescindible. Solucionados esos problemas, es un juego atractivo, pero defectuoso. **[6]**

Los ataques simultáneos y las contras se manejan con un minijuego a cámara lenta. Si se presiona el botón elegido aleatoriamente por la CPU se desatará un sólido contraataque. Si se falla en la pulsación, el personaje quedará expuesto al impacto del enemigo.



LOST MAGIC

PLATAFORMA: DS PRECIO: 39,95€ LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: TAITO

He aquí una duda trascendental: ¿Por qué no hay más juegos para la DS como *Lost Magic*, llenos de ideas, contagiados por la fiebre del *touch*, irradiados de una impactante novedad y que han borrado cualquier modo de juego anterior? El espíritu del juego responde al deseo de unirse a la revolución jugable que abandera Nintendo, pero la carne es débil.

Lost Magic tiene un caparazón de RPG de acción, pero mezcla este género con el de la estrategia en tiempo real y unos toques de colección de monstruos, sirviéndose todo entero en una tarta que se saborea en pequeños bocados. El guión se sale del estereotipo de cuento de hadas: Isaac, hijo desconocido de un gran sabio, recibe la vara de su padre cuando éste sucumbe ante una maldición. Isaac debe entonces reunir las seis varas de las seis escuelas elementales de magia (tierra, viento, fuego, agua, luz y oscuridad) para restaurar la paz del mundo y erradicar de él una súbita plaga de monstruos, hechiceros oscuros y hasta champiñones animados que lo azotan.

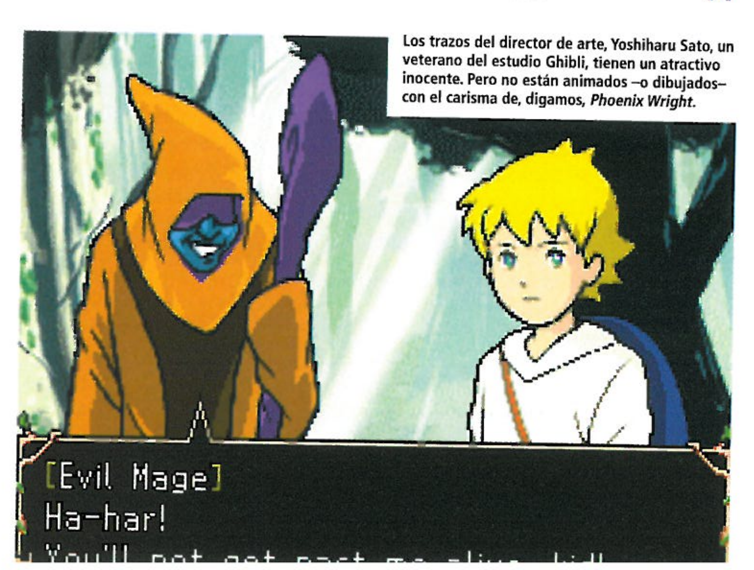
Más sorprendente resulta que los hechizos de Isaac se invocan mediante el dibujo de runas en la pantalla táctil, un aspecto distintivo que se ha explotado inteligentemente. La velocidad y la precisión de tu dibujo determinarán el poder del conjuro. Descubrirás muchos de ellos combinando parcialmente dos runas, con lo cual no habrá que memorizar una gran cantidad de iconos para todo el catálogo de hechizos. El sistema de magia elemental resulta directo e incluso evocador.

Isaac puede atrapar y dar órdenes –en tres grupos de tres– a casi cualquier monstruo con el que se encuentre. Éstos, como el mismo protagonista, se dirigen con un sensible sistema de señala-y-toca, pero, gracias a fallos en las medidas y en la orientación hacia el camino a seguir, estos personajes suelen tender a entorpecer el avance del resto y tienen problemas para desplazarse bien por los compactos mapas y participar en los combates.



Lost Magic clarifica los ítems, centrándose en la captura de cristales para regenerar maná y salud. Esto será crucial en los modos multijugador local y por Internet, que pueden, además, dar sentido al condensado y poco familiar diseño.

Estos problemas son típicos de la sensación de incómoda compresión que prevalece en *Lost Magic:* lo que debería ser una entretenida y destacada aventura queda prisionera de su autoconciencia como juego para consola portátil. Estarás constantemente sobrepasando el límite de tiempo de pelea, de cinco a diez minutos; encontrarás tus reservas de salud y maná insuficientes y el intenso estilo de juego no evitará que caigas de nuevo en otra larga e inevitable escena intermedia. Al final, aunque logra una buena marca gracias a sus elegantes éxitos, se ve lastrado por sus fallos innecesarios. Entre unos y otros dejan a *Lost Magic* colgado en tierra de nadie. **[5]**



Los trazos del director de arte, Yoshiharu Sato, un veterano del estudio Ghibli, tienen un atractivo inocente. Pero no están animados –o dibujados– con el carisma de, digamos, *Phoenix Wright*.



UNDER DEFEAT

PLATAFORMA: DC PRECIO: 5,800 ¥ (40 €)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE EN JAPÓN, SIN DISTRIBUCIÓN EN EUROPA DISTRIBUCIÓN: G.REV ESTUDIO: INTERNO



Los enemigos eliminados por tu option valen el doble, y obtienes un bonus extra por recoger otro option del tipo del que tienes equipado.

Hay ralentizaciones en el juego antes de la muerte del jugador. Puede ser frustrante, dado que te hace falta tener una gran habilidad y el área del impacto es pequeña.

Parece que la última consola de SEGA se resiste a abandonar el mercado, al menos en Japón, donde muy esporádicamente recibe el apoyo de diversos títulos, básicamente del género de culto de los matamarcianos. La emoción y expectación que ha rodeado al lanzamiento de este primo de *Border Down* transmite la idea de que, para muchos, este título es la expresión última del género de videojuego más antiguo. En la parte negativa, hay que decir que sólo existe una única elección de helicóptero de combate y que no puedes mejorar el cañón por defecto estilo Ikaruga. Tampoco aparece nada del control de 360º del más que parecido *Zero Gunner 2* de Psikyo y la mecánica donde uno de tus cuatro options de apoyo –compañeros que los acérrimos del género conocerán de sobras– puede desplazarse de tu formación un rato (reminiscencias de otros *shooters* de los 80). No obstante, la ausencia de patrones en la lluvia infernal de balas del enemigo y el claro corte militar de los tanques y naves especiales del enemigo le dan al juego un delicioso sabor a *shooter* vertical de la vieja escuela, entre *Raiden* y *Twin Hawk*.

Al principio, los jugadores esperarán una descarga de adrenalina visual, pero esas expectativas se vienen abajo con lento ritmo que los enemigos imprimen a la acción. Pero eso no es decir que *Under Defeat* carezca de un toque contemporáneo. Tomando prestados algunos de los trucos de *Border Down,* el juego revela unos durísimos jefes de final de nivel. G.Rev ha invertido en las espectaculares explosiones en 3D y en los efectos de humo que acompañarán cada enfrentamiento, y que visualmente, gracias al mítico VGA Box, lucen fascinantes, claros y repletos de colorido en un monitor.

El ángulo de 45º hacia abajo en el que está orientada la acción sufre un recorte considerable en los márgenes al plantearlo en una televisión o en la pantalla del ordenador. Es algo frustrante para los jugadores que ya hayan probado este juego en los salones recreativos, y aquí –a diferencia de otros matamarcianos– no hay opción para tumbar el televisor de lado y aprovechar sus medidas. La escasez de extras desbloqueables que no sean más créditos o dibujos de arte le da al título un toque rácano en un producto que se supone que debe ofrecer algo más que la recreativa a cambio del dinero que pagas. Pero esto es lo que hay: *Under Defeat* es un juego inesperadamente largo y satisfactorio que muestra un ritmo traumático para un *shooter.* La deficiencia en extras fuerza a una curva de aprendizaje que revela los encantos del juego de una forma satisfactoria, pero que no borra sus defectos que lo abocan a una discreta posición. **[6]**

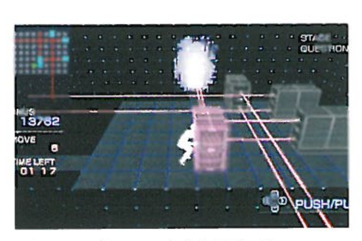


PQ: PRACTICAL INTELLIGENCE QUOTIENT

PLATAFORMA: PSP PRECIO: 34,95€ LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: VIRGIN PLAY PRODUCCIÓN: D3 PUBLISHER
ESTUDIO: NOWPRODUCTION

Tras el fulminante éxito del Dr Kawashima y su *Brain Training* en Nintendo DS, llega ahora a la portátil de Sony una propuesta apadrinada por Masuo Koyasu, de la Universidad de Kioto, que, si bien sigue la misma dirección, presenta un planteamiento totalmente distinto. En lugar de someterte a un examen teórico-práctico, *PQ* se centra en la resolución de problemas, abandonando cálculos, asociaciones, lecturas y demás pruebas en virtud de la mera aplicación sobre el terreno de esas habilidades.

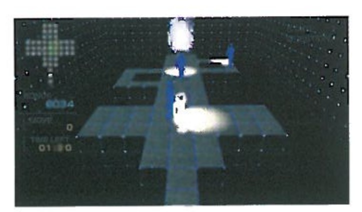
El título mide el coeficiente de inteligencia utilizando para ello un puzzle en forma de nivel en tres dimensiones donde el jugador tendrá que construir un itinerario válido hasta la salida. La calificación obtenida en las más de cien pruebas con las que se conforma el repertorio del juego se fundamenta en la habilidad del usuario para evitar todos los obstáculos e impedimentos que hay repartidos por los niveles –cajas, escaleras, ascensores, transportadores o láseres y guardias tras la pista– puntuando en función de tres variables. Éstas están en el borde izquierdo de la pantalla –junto al esquemático mapa del nivel– y muestran la información referente al tiempo empleado –fijado en un límite que va disminuyendo...–, el número de movimientos restantes para resolver la situación, y por último la cantidad de puntos que se obtiene también en progresión descendente.



Existe un ranking mundial de *PQ* donde aparece el nombre y la nacionalidad de los mejores jugadores, al que puedes acceder conectando la consola a Internet a través de una red. Dejarás tu propia marca en la red gracias al modo infraestructura que el juego incorpora.

La puesta en escena del título, una alternativa válida al complejo examen de Coeficiente Intelectual, resulta algo monótona. Su representación con enfoque de realidad virtual, si bien encaja conceptualmente, se torna demasiado árida y fría a medida que pasan los niveles, con apenas variaciones entre sí. La música, aunque orquestal, imprime ritmo a los puzzles, que se hacen bastante digeribles y rápidos de resolver en las primeras etapas, aunque sería inviable comenzar sin haber completado el tutorial que entrena al jugador en el catálogo de movimientos que el hombre virtual debe realizar.

Para el público general al que va dirigido, *Practical Quotient* es una opción asequible para practicar las habilidades que implica, aunque su austeridad gráfica, unida a lo recurrente de muchas situaciones, puede acabar siendo un lastre. El resto de la audiencia que lo pruebe, más habituada a los videojuegos y con más currículum, quedará bastante decepcionada por la sensación de *déjà vu* que producen los niveles y los retos, muchos de ellos vistos formando parte de los elementos de puzzle de otros títulos. **[5]**



A diferencia de otros juegos de inteligencia, *PQ* no se basa en exámenes matemáticos ni de asociación. La prueba consiste en conducir al personaje hasta la salida de un nivel con reminiscencias de las VR Missions de *MGS*, especialmente en situaciones de infiltración.





SUPER PRINCESS PEACH

PLATAFORMA: DS PRECIO: 39,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: PROPIO



La linealidad con que se lleva el juego le hace perder enteros. Aun así, la estética de los escenarios y los personajes están pensadas para satisfacer a los más exigentes.

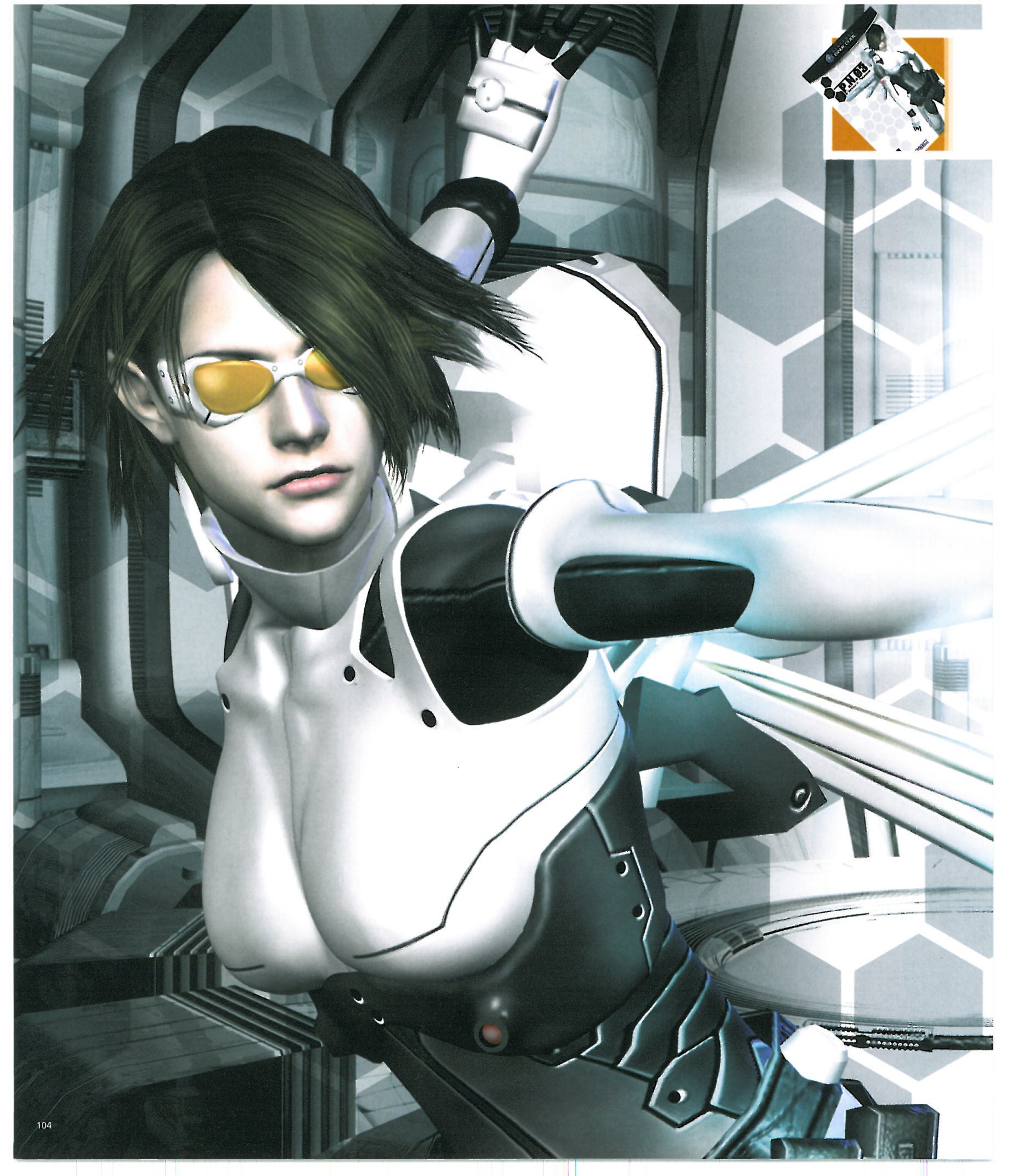
La eternamente secuestrada Princesa Peach abandona su fragilidad y necesidad de protección en un título en el que asume el papel durante tantos años reservado a Mario. Dando un vuelco al tópico habitual, el título muestra cómo el fontanero italiano y su hermano Luigi son secuestrados. La princesa, curtido personaje secundario utilizado por Nintendo de forma jugable en un total de 32 títulos –*Mario Kart, Mario Tennis o Super Smash Bross* entre otros–, asume el papel de heroína al rescate, siendo protagonista de un plataformas muy en lo que se podía esperar de este spin-off de Super Mario Bros que se intenta acercar a un público femenino.

El toque fresco recae en las habilidades de la princesa, a la que se ha dotado de un sistema de sentimientos que navegará entre el amor, la felicidad, la ira y la tristeza. Cada estado, activado desde la pantalla táctil, dotará de poderes acordes: lágrimas gigantes que inundan la pantalla, fuego desatado por la ira, amor que cura de los golpes o acabar flotando embargada de felicidad. A juego con su victoriano vestido rosa, Peach contará con una sombrilla mágica, que tiene vida propia, con la que puede golpear a los enemigos y que además le ayuda, dándole consejos durante toda la partida.

El título está planteado de una forma muy accesible, como puerta de entrada al género o como experiencia muy liviana. Mantiene intactas las señas de identidad de Nintendo, tanto en la estética –colorida e impregnada de un *flower power* poco habitual pero simpático– como en los personajes habituales de la serie o, especialmente, en lo directo del control.

Los ocho mundos, a razón de cinco cada uno más el enfrentamiento de rigor con el jefe final –donde se seguirán viendo caras conocidas–, pasan demasiado rápido producto del escaso desafío de sus retos; no hay resistencia dura de los enemigos, los saltos milimétricos o los lugares secretos brillan por su ausencia y las ayudas son excesivas. Y esto es algo que se acaba sufriendo de forma tan dolorosa como el desamor que sigue a un flechazo.

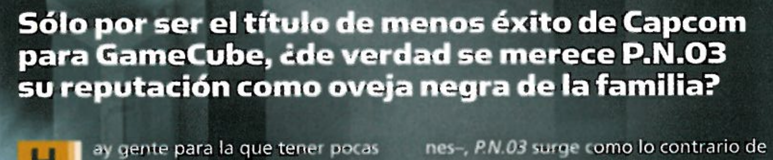
Mientras que supone un acertado y alternativo acercamiento –vestido de rosa– al plataformas en 2D tradicional que parece gustar a ese público de mujeres al que el juego intenta acercarse y atraer, la rivalidad con el personaje que debe rescatar y el regreso del propio fontanero por la puerta grande *en New Super Mario Bros,* y de forma decisiva, la escasa dificultad de *Super Princess Peach,* hacen que sus encantos acaben mermando. A pesar de ello, Peach puede quedar tranquila con este debut protagonista; su grito de "¡chicas al poder!" no quedará reflejado como un juego mediocre. **[6]**



VA DE RETRO

P.N.03

PLATAFORMA: **GC**
DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM**
ESTUDIO: **PROPIO (PRODUCTION STUDIO 4)**
ORIGEN: **JAPÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **2003**



Sólo por ser el título de menos éxito de Capcom para GameCube, ¿de verdad se merece P.N.03 su reputación como oveja negra de la familia?

Hay gente para la que tener pocas ventas es una garantía de ser algo especial, una especie de mensaje codificado que invita a los iniciados a tomar partido y declararse devotos de ese objeto de culto. Es el caso de *Beyond Good and Evil*, o de *Jet Set Radio Future*: no fueron precisamente exitazos de ventas, pero tocó una fibra sensible a ciertos jugadores. Así que lo extraño del juego *P.N.03* de Capcom es que, a diferencia de otros títulos que pasaron inadvertidos en el punto de venta, tenga tan pocos incondicionales que lo jaleen. ¿Dónde están sus devotos, sus fanáticos, sus seguidores de culto? ¿Dónde están los sitios *web* creados en su honor, o los homenajes rendidos a su memoria?

Quizá no los haya porque *P.N.03* es desconcertante, debido a sus controles. Su fracaso comercial hace que sea difícil de rastrear en las tiendas. Lo más importante: el extravagante desafío que presenta hace que su peculiar atractivo resulte complicado de explicar. Este es un juego que confunde en muchos sentidos.

Al principio todo parecía muy simple. No falta el gancho para que el *marketing* triunfe. Vanessa Z Schneider: buena pinta, magnífico nombre. Y la premisa: correr, saltar y disparar. Hasta ahí no hay motivo de controversia. La configuración parece algo extraña, quizá (la localización del juego evoca una visión en bucle del aeropuerto de Francfort), pero ni siquiera eso es demasiado difícil de sobrellevar: es minimalista, chic, apuesta por el diseño, un juego de mesa de café.

Dirigido por Shinji Mikami, el creador de la serie *Resident Evil*, *P.N.03* fue uno de los famosos "cinco de Capcom". Es ilustrativo compararlo con otro de los miembros de ese grupo, *Viewtiful Joe*. Aunque ambos juegos poseen la misma estructura simple –juego a través de niveles, obtención de puntos con los que comprar actualizaciones y continuaciones–, *P.N.03* surge como lo contrario de la superdeformada fuente de dinero del estudio Clover. *Viewtiful Joe* es un tebeo que derrocha varios tipos de excesos que te dejan hecho una pena. *P.N.03* gira todo el tiempo en torno a la restricción: sus niveles tienen un aspecto vacío, sus enemigos están diseñados de modo absolutamente mínimo. Y aunque el jugador experto convierta la pantalla en un caos, una gloriosa colisión a cámara lenta de movimiento y color, la excelencia en *P.N.03* salta a la vista, en contraste con una virtud más discreta: la eficiencia. Un juego te pide que seas ruidoso y creativo; el otro, que seas exacto y cuidadoso.

De hecho, inicialmente *P.N.03* parece haberse pasado bastante con el concepto de la eficiencia: en una primera aproximación, el juego parece estar totalmente vacío. Las recargas de energía son escasas, la ausencia de personajes secundarios es total y la trama (robots asesinos, padres asesinados y demás estereotipos de la ciencia-ficción) resulta intrigante por lo escuchimizada. No hay ni rastro de puzzles tipo *lock&key* ni acciones en función del contexto por ninguna parte: incluso se han suprimido las animaciones de las puertas de paso de una habitación a otra. No puedes guardar dentro de cada nivel. No puedes girar rápidamente, a no ser que traces una vuelta de 180° sobre la marcha. Y lo principal, no puedes moverte y disparar al mismo tiempo: o una cosa o la otra. Pocos títulos han ido tan lejos en limitar lo que puede hacer el jugador. Todos los juegos tienen reglas, pero al servicio de una simplicidad dotada de estilo, mientras que *P.N.03* ha ido un paso más allá y ha recurrido a aplicar verdaderas restricciones.

_P.N.03_ inicialmente parece haberse pasado bastante con el concepto de eficiencia: en una primera aproximación, parece estar vacío

La omnipresente sensación de precisión y de equilibrio hace más chocante la terrible estética del juego. Si hay algún personaje principal capaz de reforzar la decisión de Gordon Freeman de guardar silencio, ese debe de ser Vanessa Schnei-







Unas horas de práctica conseguirán que te hagas con el manejo de Schneider e improvises algunos de sus combos por tu cuenta, pero las animaciones cíclicas y sus controles tan peculiarmente desconcertantes te mantendrán en vilo todo el juego.



LOS 4 DE CAPCOM

El rápido fracaso comercial de la mayoría de los "5 de Capcom" tuvo más que ver con la exclusividad de la GameCube que con la falta de calidad. Lo cual es triste, teniendo en cuenta que intentaban proporcionar una experiencia de juego sorprendente, centrada y especial que armonizaba perfectamente con la plataforma hardware *elegida* para ello. *Resident Evil 4*, *Killer 7* y *Viewtiful Joe* aparecerían más tarde para PS2, obteniendo mejores ventas. Sólo *P.N.03* permanecería como exclusiva de Nintendo. El último juego de los cinco, *Dead Phoenix* (debajo) –poseedor del título más casualmente apropiado de aparición reciente–, fue cancelado antes de terminarse, para adoptar el papel de insistente rumor por Internet.

der. Durante la mayor parte del juego casi no pronuncia palabra. Sus caderas hablan por ella, y ese arrogante hombro alzado y su dedo repiqueteando todo el tiempo dicen mucho más de lo que expresaría ningún diálogo. Y entonces, en el espacio de una escena, ella habla, y la cáscara elegantemente vacía que era se llena de pronto de bilis amarga. Vanessa Schneider tiene una voz como de recepcionista anciana en el mostrador de un concesionario de coches de segunda mano. No es extraño que mantuviera cerrada la boca durante tanto tiempo.

Al margen de esto, sin embargo, la experiencia de *P.N.03* resulta de una elegancia fría y áspera: el tipo de juego con el que la gente podría meterse en una caja de cristal y ponerse a jugar en el claustro del museo Reina Sofía. Schneider se mueve y dispara y se mueve de nuevo. Y ese entorno gélido, blanco, infinito, inmutable... Los escombros enemigos se disuelven, las huellas de las explosiones se difuminan ante tus ojos, y todo lo que te queda en la mente después del juego es la impresión de un contraste básico: blanco y negro, negro y blanco de nuevo.

Pero las apariencias a veces engañan, y bajo la luz y la oscuridad que componen el juego, bajo esa estética gozosamente simple de brillo frío y acero pulido, emerge una clase diferente de blanco y negro. Este no es simplemente un juego de contrastes, es un juego sobre contrastes. Pero no contrastes como los que cabría esperar: no de los fáciles, como bien contra mal, o inocencia frente a experiencia. La cosa va más allá, evitando completamente la narrativa para explorar sus matices en algún punto entre la pantalla y las manos del jugador.

Mientras que Schneider se desliza por el aire como una acróbata, esquivando las balas y regateando cohetes, el jugador que está al otro lado del televisor tiene que lidiar con el hecho de que se maneja como un Buick muy viejo. Sus animaciones pueden ser muy graciosas, pero la protagonista se mueve entre ellas a ráfagas . Esas elegantes vistas de sus movimientos son inversamente proporcionales a lo limitado de su abanico de movimientos. Y es esa dicotomía la que proporciona la verdadera clave del juego. El silencioso desafío de *P.N.03* consigue que el elefante vestido con tutú de Capcom consiga realmente bailar.

Se trata de un desafío que no todo el mundo ha apreciado. Austero e inflexible, el diseño de *P.N.03* hace que resulte un juego imperdonable para algunos jugadores y ultraplacentero para otros. Mal jugado, el título resulta asqueroso, embrutecedor y breve: un viaje inmanejable lleno de extravagancias con una curiosa sensación de progresión arbitraria. Incluso el más ligero desliz se castiga severamente. Sin embargo, cuando se juega bien, *P.N.03* resulta completamente diferente: un muestrario finamente ajustado de elegancia y planificación.

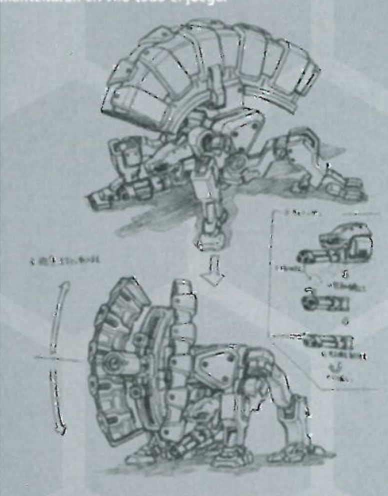
Dominarlo no es tan imposible como parece al principio. Aunque los jugadores pueden intercambiar puntos para comprar mejoras como mayor potencia de fuego o salud extra, la verdadera mejora

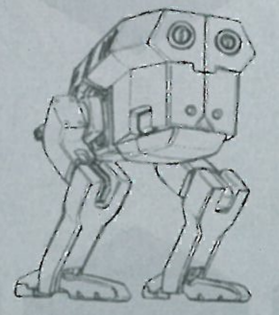
Aunque Schneider se desliza por el aire como una acróbata, el jugador tiene que lidiar con el hecho de que se maneja como un viejo Buick

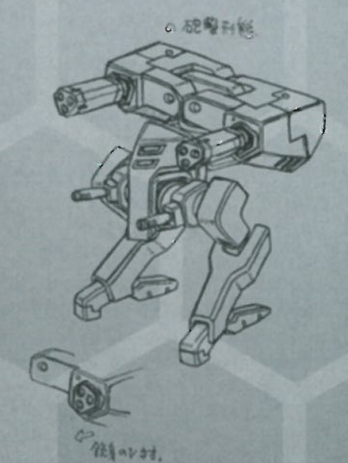




Tras comenzar en un exterior acogedor, *P.N.03* rápidamente canaliza tanto su entorno como a los jugadores hacia una estéril red de túneles y cámaras, sin temor a incurrir en el vicio de la repetición.









Gélida, profesional y con superpoderes, Schneider personifica el estilo peculiar de este *shooter*, o como el desperdicio de una oportunidad excelente. No parece probable que se vaya a hacer una segunda parte.

MUERTO OTRA VEZ

Los jefes de nivel, muy de la vieja escuela, poseen indicadores de salud largos y elaborados ataques (y nombres que les hacen parecer marcas de alta fidelidad del antiguo Telón de Acero). Derrotarles requiere paciencia y repetidas reanudaciones. Los controles de *P.N.03* pueden ser especialmente crueles en estos casos: es posible derrotar al jefe final, Alraune, un enorme monstruo cubierto de armas, tras una maratón de agacharte en el momento exacto y reconocer el patrón, sólo para desplomarte un saliente después debido a la manía inherente a Schneider de caminar en línea recta.

tiene lugar en el cerebro: el truco para sobrevivir en el mundo de Schneider es entender cómo piensa ella...

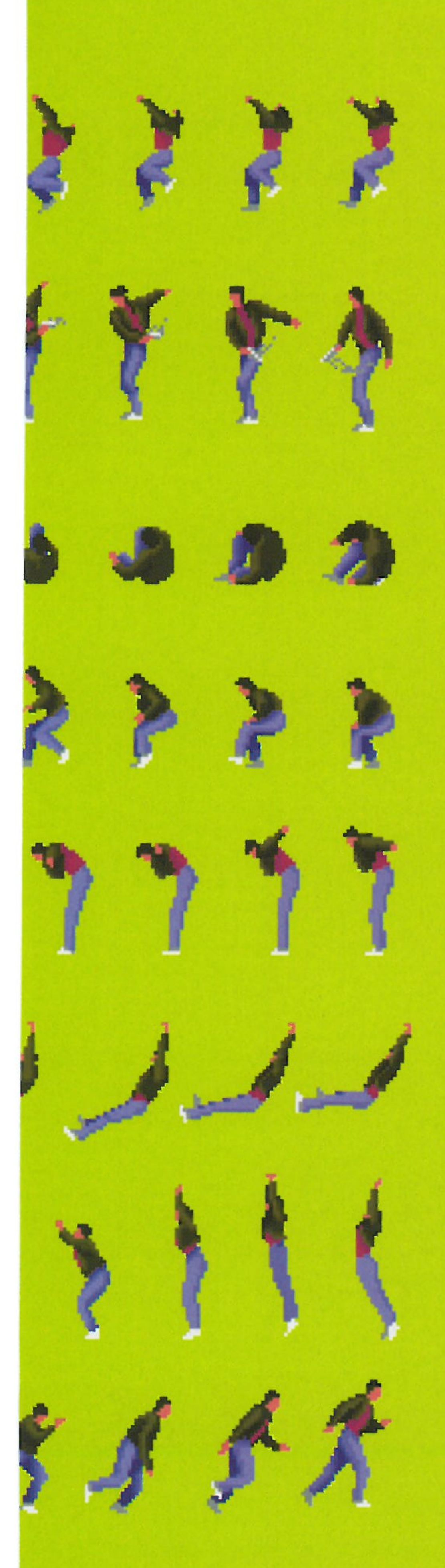
En la superficie, Schneider puede recordar a infinidad de heroínas similares, pero a lo que más se asemeja en realidad es al caballo en el juego del ajedrez. Esa estrafalaria figura parece a primera vista una inservible combinación de volumen y precisión, más hábil evitando los objetivos que afrontándolos. El caballo es una pieza que necesita una lógica ilógica (en realidad se trata de una lógica inversa) para que sea eficaz. Pero un poco de práctica demuestra que se trata de un arma de potencia y flexibilidad: una pistola que dispara en las esquinas con precisión imbatible. Mortífera siempre, pero mejor esquivando y agachándose que corriendo y saltando. Las limitaciones de Schneider sugieren una inclinación por el camino que ofrezca menos resistencia. En vez de un campo de batalla, cada sala es más bien como un rompecabezas en tres dimensiones, y Schneider está hecha a medida para moverse por él, rodando y rodeando la más elegante y destructiva línea que va de una puerta a la siguiente.

Los enemigos se mueven según estrictos patrones de ataque que el jugador debe memorizar, estudiar cuáles son sus puntos débiles y, a continuación, explotarlos para conseguir ganar. La victoria sobre ellos llega después de comprender que, como prácticamente no tienen ninguna inteligencia artificial, apenas saben que Schneider está allí sin más. Su destreza a la hora de agacharse y esconderse de pronto adquiere sentido: el de encontrar lugares óptimos para unos cuantos segundos seguros de disparo, o el de encarar los enemigos en el mejor orden posible. Debido a la incesante banda sonora techno y al constante taconeo de Schneider, *P.N.03* es a menudo confundido por un título de acción con ritmo, y aunque no es el caso en sentido estricto, tener éxito en la táctica requiere aplicar ese mismo énfasis en la sincronización.

Sabiendo esto, con un poco de práctica, eventualmente conseguirás sacar partido de Schneider y disfrutar de *P.N.03*. Sala tras sala de diferentes oponentes presentados en combinaciones ligeramente distintas: aunque el tono suena similar al de *Halo*, la implementación se acerca más a *Galago: Combat Evolved*. Es en alguna parte entre "encuentra un espacio, dispara y repite" donde este juego, que tanto se distancia del entretenimiento digital contemporáneo, desarrolla el encanto que sólo puede proporcionar la sensación de sincronización entre el jugador y la máquina. Con patrones aprendidos y oleadas de ataque estudiadas, es posible predecir lo que sucederá con una precisión casi total, esquivando y devolviendo el fuego antes de que haya terminado la primera descarga. La sensación de logro es de lo más placentero porque el desafío es precisamente inalcanzable, y las herramientas a veces son deliberadamente inadecuadas.

El baile de la frustración de *P.N.03* culmina cuando el jugador acaba dándose cuenta de que el verdadero objetivo del juego –hecho con toda intención– es el dominio del propio sistema de control. En el polo opuesto a la invisible interfaz de Mario y Zelda, el desafío secreto de *P.N.03* es contrariar las normas de Capcom y, de alguna manera perversa, en eso consiste su verdadero encanto. Lo cual es desconcertante, por tanto, pero aun así digno de devoción.





THE MAKING OF...
FLASHBACK

Con esta propuesta que ninguna empresa podía rechazar, Delphine demostró que para lo que en verdad tenía licencia era para la creatividad

PLATAFORMA: **AMIGA** DISTRIBUCIÓN: **US GOLD** ESTUDIO: **DELPHINE** ORIGEN: **FRANCIA** LANZAMIENTO: **1992**

En 1991, Delphine Software era un pequeño pero próspero estudio parisino. En sólo tres años ya había amasado un notable historial de títulos originales, con juegos como *Bio Challenge, Future Wars, Operation Stealth, Cruise for a Corpse* y *Another World*. Pero fue una licencia inesperada lo que le brindó su proyecto más conocido: *Flashback*.

A comienzos de ese año, **Paul Cuisset**, fundador de Delphine, terminó su trabajo en *Cruise for a Corpse*, y el consejero delegado de US Gold, Geoff Brown, le hizo una propuesta a su colega de Delphine Software, Paul de Senneville: acababa de comprar la licencia para *El Padrino*. ¿Estaría interesada la compañía en desarrollar el juego? De Senneville se entusiasmó de inmediato, pero Cuisset fue precavido: "La atmósfera de Cruise era muy cerrada, y yo era reacio a volver al mismo tipo de ambiente. Queríamos algo más moderno, con más espacio. Así que sugerí a Geoff que trasladáramos la trama de *El Padrino* al futuro".



La animación de los personajes recuerda al Prince of Persia de Mechner. El juego tiene un surtido familiar de trampas explosivas y te caen encima. Los combates con armas son igualmente traicioneros.

> "Queríamos algo más moderno, con más espacio, así que sugerí a Geoff que pasáramos la trama de *El Padrino* al futuro"

Sorprendentemente, Brown aprobó el plan y Cuisset volvió a París a escribir la historia y comenzó a trabajar junto a un programador, Philippe Chastel, en un nuevo enfoque que le permitiría probar nuevas ideas sin parar. El proyecto iba a necesitar que evolucionasen las ya depuradas técnicas de Delphine, ya que se decidió por sacar al mercado no sólo una versión para Amiga, sino también para Mega Drive, un desafío nuevo para un especialista en ordenadores como Delphine. A Cuisset le prometieron que el mercado de consolas podría proporcionar millones en ventas.

Fuertemente influido por *Another World* y *Prince of Persia,* Cuisset convenció pronto a su entusiasta equipo artístico, compuesto por Denis Mercier, Christian Robert y Thierry Perreau, para crear un personaje fluido y dinámico. Tras una tormenta de ideas, sugirieron una técnica de rotoscopia para crear las animaciones del personaje principal. Sin darse cuenta, estaban reproduciendo la técnica usada por la fuente de inspiración de Cuisset, Jordan Mechner: filmar a uno del equipo imitando unos pocos movimientos delante de una pared blanca, antes de 'adquirir' las imágenes en el ordenador para utilizarlas en el juego.

Pero el método empleado era peculiar: pasaban el material a TV, fotograma a fotograma, y copiaban la silueta de la figura en una transparencia superpuesta a la pantalla. Esa transparencia se volcaba luego al monitor del ordenador, y la imagen se trazaba utilizando Deluxe Paint. A 24 fps, y con inestables imágenes de TV congeladas que eran una tortura para los ojos. Obtener una rotoscopia fue tan arduo como uno puede imaginarse.

Los resultados merecieron la pena. La animación fue fluida y natural, y tenía la inesperada ventaja de permitir a muchos artistas trabajar en el mismo personaje sin que hubiera disparidad de estilos. Como consecuencia, cuando Mercier fue llamado a filas un año más tarde, lo sustituyó Thierry Levastre, quien retomó el trabajo sin problemas donde Mercier lo dejó.

Y hubo otro beneficio adicional. Aunque el sistema de animación resultante mostraba cierta latencia en los movimientos, esto conseguía reforzar la intención de Cuisset de crear un juego más lento y profundo, trasladando el guión y la mecánica de una aventura a un juego de acción. Aunque no era muy aficionado a los juegos de rol de papel y bolígrafo, a Cuisset le gustaba la riqueza de opciones que ofrecían a sus jugadores. Como el resto del equipo de Delphi-



JUGAR EN SERIO

Con una sede compuesta de dos desordenadas habitaciones (en la foto, la 'mesa de la gran reunión'), Delphine era un estudio cordial y creativo, a pesar de que en verano se convertía en un horno. Los miembros del equipo eran jugadores apasionados, que jugaban y trabajaban muy duro, a veces al mismo tiempo. El mundo real era su terreno de juego tanto como el juego, siempre inventando trucos para ambos ambientes. Patricia Cuisset, la esposa de Paul, era famosa por sus bromas, como manchar con tinta negra el receptor del teléfono o esconder un pescado bajo el ratón.

ne, era fan de *Dungeon Master*, y deseaba otorgar al jugador capacidad de decisión y libertad de acción.

El problema era que las ideas del equipo sobre nuevas y apasionantes situaciones se alejaban más y más de la trama de *El Padrino*. En realidad, para entonces Cuisset había escrito ya un guión enteramente nuevo: Michael Corleone fue sustituido por Conrad B. Hart, un agente del Galaxian Bureau of Investigation que había descubierto una conspiración alienígena, pero despierta al comienzo del juego en Titán, una de las lunas de Saturno, con la memoria borrada. Dentro del equipo, a nadie le molestó mucho el cambio en el proyecto. Lo que resultaba mucho más asombroso es que fuera del equipo tampoco pareció importarle a nadie. Algo impensable en los juegos de hoy, dominados por licencias y controlados por los productores: De Senneville mantuvo la fe en la visión creativa de Cuisset... y la respuesta de US Gold estuvo a la altura.





La estrategia de combate de *Flashback* implicaba calcular correctamente el viaje de un rollo de papel o el salto antes de abrir fuego.

Después de ocho meses de duro trabajo, el primer nivel se podía jugar y el estudio lo envió al editor. Estaba perfectamente claro que el juego que había realizado el equipo prácticamente no tenía nada que ver con la licencia cuya producción se había acordado originalmente. En teoría, Cuisset intentaba conservar sus opciones abiertas en caso de que US Gold pidiera un juego más fiel: en la práctica, tenía tanta confianza en su propia creación que contaba con que esa petición no tuviera nunca lugar: "No habría sido tan fácil volver al plan original, y cambiar a los extraterrestres por organizaciones de la mafia..., pero confiaba en que lo que teníamos entre manos fuera bastante sólido".

Y cuando Brown jugó con el prototipo, quedó claro al instante que Cuisset tenía razón. Seducido por el nuevo enfoque, animó al equipo a profundizar en él e incluso sugirió un título para el juego, *Flashback: The Quest for Identity*, lo cual supuso una bendición para Cuisset, que todavía hoy odia elegir nombres para sus creaciones. Pensando en los 15 años transcurridos, los miembros del equipo aún no se pueden creer que pudieran tratar una licencia de tanto peso como *El Padrino* con semejante ligereza.

Hacia el final de 1991, *Flashback* llega a la fase de producción y al equipo artístico se suman dos miembros más, Fabrice Visserot y Patrick Daré, requeridos para crear animaciones adicionales de los enemigos del juego.

Los ojos de los artistas se cansaban cada vez más rápido, desgastados por el parpadeo de aquellas imágenes de TV, pero eran felices

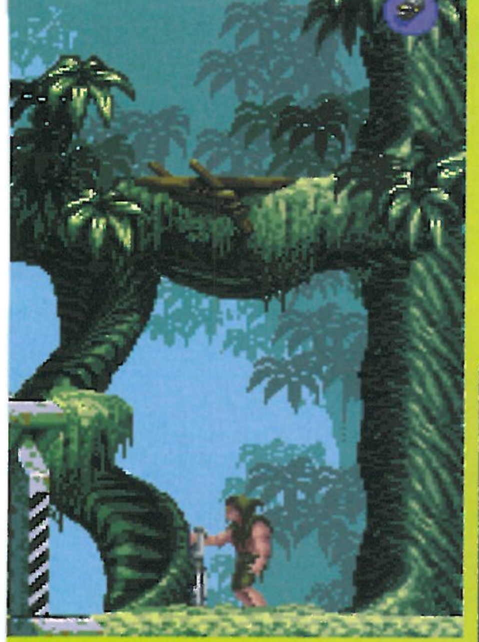
Chastel recuerda un total de 1.500 fotogramas, 800 de ellos sólo para Conrad, y Cuisset habla con desaliento de "embalajes de diapositivas". Los ojos de los artistas estaban cansándose más y más rápido, desgastados por esas parpadeantes imágenes de televisión, pero ellos eran felices: una visita de Jordan Mechner, que entró en éxtasis al ver su trabajo, les espoleó para perseverar en el proyecto.

Mientras tanto, Cuisset continuó diseñando. Coloreó cuadraditos, dibujó simbolitos: un enemigo, una trampa, una puerta, una llave... antes de escribir el guión de los niveles. Pero



Moviéndose con cada acción desde un paisaje exótico a otro, la búsqueda de identidad de Conrad vincula los dos diseños de Delphine: la exploración de *Future Wars* y el atletismo de *Another World*.





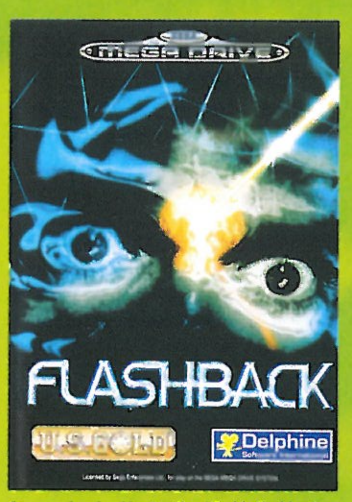
justo en el momento en que estaba esperando poder centrar sus esfuerzos de la programación al diseño del juego y equilibrarlo, surgió un nuevo sobresalto: el programador Frédéric Savoir, que había estado trabajando en la versión del juego para Mega Drive, se fue de Delphine con Eric Chahi para entrar en Amazing Studios, dejando a Cuisset frente a uno de los mayores quebraderos de cabeza que atormentó al proyecto.

Uno de los principales problemas que tuvo que solventar fue la memoria... o la falta de memoria. ¿Cómo cargar los 800 fotogramas de animaciones para Conrad en el pequeño VRAM de 64 Kb del Mega Drive? Apostó por una memoria buffer, que descomprimía en tiempo real los bloques de las animaciones, los enemigos y otros elementos interactivos. Pero, como el buffer acaparaba toda la RAM, no había forma de guardar el juego. Al final encontró una solución heterodoxa, apretujando las partidas guardadas en un espacio libre de 1,5 Kb que encontró en el chip de sonido. El tamaño del cartucho también suponía un problema. La tarjeta normal de 16 Mb no era suficiente para albergar todo el juego. ¿Podría lanzarse en una tarjeta de 32 Mb? Por desgracia, el precio que pedía Sega era más de lo que US Gold estaba dispuesto a pagar, y al final el editor tomó la decisión de compromiso y apostó por una tarjeta de 24 Mb. Eso supuso eliminar niveles enteros del juego de la vertiente Sega Mega Drive para que cupiera.

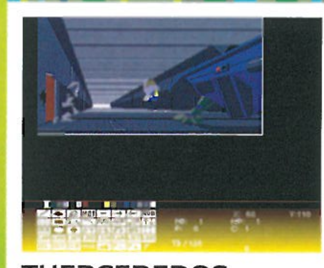
Considerando el optimismo y la confianza con que el proyecto empezó, *Flashback* cayó bajo. Salió al mercado para la Navidad de 1992 y logró un éxito inmediato. Pero cuando Cuisset escuchó las cifras iniciales de ventas –800.000 copias– quedó más desanimado que entusiasmado. Después de que le convencieran para pasarse a la Mega Drive bajo la promesa de vender millones de unidades, le resultó imposible no verlo como un fracaso. Sólo años más tarde, cuando vio el *Libro Guinness de los Récords*, cambió su percepción: allí figuraba *Flashback* como el juego francés mejor vendido de todos los tiempos.



Antes de llegar a la fase final de invasión extraterrestre, había tiempo para disfrutar de ciudades futuristas, junglas hostiles y hacer un gesto de aprobación a *The Running Man*.



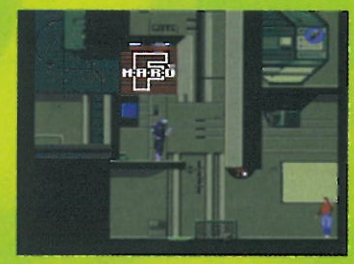
Como su inspiración *Another World*, *Flashback* llevó a cabo la transición a todas las plataformas que soportaran esta tecnología, incluidas SNES, 3DO y PC. Aunque el *framerate* variaba durante los vídeos, la experiencia de juego sobrevivió.



TUERCEDEDOS

Desarrollado por Benoît Aaron para crear las escenas de *Cruise for a Corpse*, y denominado cariñosamente por Cuisset 'la fábrica de la tortura', Dpoly era una interesante creación tecnológica. Basado en vectores, logró que la creación de imágenes de alta calidad ocupara muy poco espacio. El apodo de Cuisset no reflejaba la calidad de los resultados: el problema tenía que ver con su tosca interfaz, que frustraba y desesperaba a los artistas que tenían que trabajar con el programa.





MARDF es el acrónimo de Machine A Rotoscoper De Fabrice: una referencia al sistema decorado a mano que Fabrice Visserot había creado para ayudar a sombrear la imagen de su televisor.

Creadores

Como el DNI de los desarrolladores

■ **COMPAÑÍA:** Pyro Studios

■ **FUNDADA EN:** 1996

■ **NÚMERO DE EMPLEADOS:** 152

■ **EQUIPO DIRECTIVO:** Ignacio Pérez Dolset, director general



■ **URL:** www.pyrostudios.com

■ **SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA**
Serie Commandos (el último lanzado, Commandos Strike Force, para PC, PS2 y Xbox); Praetorians (PC); Imperial Glory (PC)









Commandos **es el juego español que ha conseguido más reconocimiento internacional**



■ **LOCALIZACIÓN:**
Madrid

■ **PROYECTOS EN CURSO:**
Tres proyectos para PC, Xbox 360 y PS3 aún no presentados

■ **TODO SOBRE LA EMPRESA**

"Cuando fundamos Pyro Studios en 1996 –dice la empresa– nuestro objetivo era desarrollar desde España videojuegos de calidad, capaces de competir con los desarrollos internacionales. Hoy, diez años después, estamos consolidados como un desarrollador de calidad. A nuestras espaldas quedan siete títulos, el último de los cuales, *Commandos Strike Force*, ha sido editado internacionalmente para PC, PS2 y Xbox simultáneamente. De las 18 personas que trabajaron en el equipo del pimer *Commandos* hemos pasado a contar con más de 150 profesionales y seguimos creciendo para continuar desarrollando videojueos de calidad tanto para PC como para la nueva generación de consolas. Ahora nuestro objetivo ya no es mantenernos entre los desarrolladores internacionales, sino convertirnos en un referente de esta nueva generación". De momento, Pyro va cumpliendo todos estos objetivos y consiguiendo mayor renombre; ha vendido más de cuatro millones de unidades de su título más conocido, *Commandos*, que ha pasado de ser un juego de estrategia para PC a un *shooter* en primera persona para múltiples plataformas. El próximo reto es desarrollar juegos para la nueva generación de consolas, para lo que también están preparando un motor de juego.



Pyro cumple este año su décimo aniversario como estudio desarrollador



Inserte su iPod y Disfrute de un Sonido de máxima calidad

Sistema de audio SoundDock™ de Bose®.



Sistema de audio SoundDock

Una nueva manera de disfrutar de su iPod con Bose.
Presentamos el nuevo sistema de audio SoundDock de Bose.
El dispositivo iPod entra en acción. La música comienza y el excelente sonido del sistema SoundDock da vida a sus canciones favoritas. El sistema SoundDock es elegante, distinguido y está especialmente diseñado para utilizarlo con el dispositivo iPod. Además, carga el dispositivo iPod durante la reproducción o mientras está acoplado. Dispone de un mando a distancia que controla el sistema y las funciones basicas del dispositivo iPod.
Pruebe el nuevo sistema SoundDock de Bose y escuche lo que ocurre cuando se encuentran su dispositivo iPod y una de las compañias mas importantes del mundo del audio.

El sistema SoundDock necesita el dispositivo iPod con conector de acoplamiento.
El dispositivo iPod no está incluido. SoundDock es una marca comercial de Bose Corporation.
iPod es una marca comercial registrada e iPod mini es una marca comercial de Apple Computer, inc.

Distribuidor Bose Autorizado

Productos preparados para su demostración

Producto disponible en existencias

Servicio de asesoramiento

Servicio de instalación

Servicio Postventa



¡Escúchelo! ¡Créalo!
Solicite una demostración

www.bose.maygap.com
Tel.91-748 29 60
e-mail: bose@maygap.com

Creadores

Como el DNI de los desarrolladores

■ **COMPAÑÍA:** Rockstead Studios Ltd

■ **FUNDADA EN:** Diciembre 2004

■ **NÚMERO DE EMPLEADOS:** 30

■ **EQUIPO DIRECTIVO:** Sefton Hill, Jamie Walker

■ **WEB:** www.rocksteadyltd.com

■ **SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA**
Urban Chaos: Riot Response (PS2, Xbox)



El juego en primera persona *Urban Chaos: Riot Response* es el título de debut de Rocksteady. Está disponible en PS2 y Xbox.







rocksteady™

■ **LOCALIZACIÓN:**
Newcastle. Reino Unido. (Tyne And Wear)

■ **PROYECTOS EN CURSO:**
Título para las consolas de la próxima generación sin anunciar, pero contratado

■ **TODO SOBRE EL ESTUDIO**

"Somos una compañía independiente del Reino Unido con sede en unas espaciosas oficinas en Finchley, al norte de Londres. Nuestra misión es desarrollar juegos de alta calidad y bajo riesgo, y ccrear la mejor relación de trabajo posible con nuestros clientes. Combinamos un gran sentido de profesionalidad con un equipo de personas sanas y felices. Creemos estar redefiniendo el desarrollo más tradicional del videojuego con nuevos métodos que nos aseguren que los productos, además de ser de una excelente calidad, estén a tiempo.

La empresa está formada por algunos de los mejores talentos de la industria del Reino Unido. Contratamos sólo lo mejor de este mundillo e invertimos mucho dinero para que la gente disponga de todo lo necesario para hacer magníficos juegos. Ello ha posibilitado un entorno de trabajo donde todo el mundo contribuya. Nos enorgullece desarrollar juegos en un ambiente de trabajo profesional, agradable y saludable.

Para los títulos de próxima generación estamos utilizando Unreal Engine 3. Acabamos de terminar *Urban Chaos: Riot Response* con Eidos. Ha sido una experiencia fantástica para la empresa y ya está recibiendo muy buenas críticas, todo un logro para una nueva IP en un género tan saturado. En estos momentos nos estamos centrando en las consolas de próxima generación con un proyecto ya contratado, pero aún por anunciar".



Urban Chaos: Riot Response es un imaginativo FPS con duros combates y un guión inteligente.



Canal Ocio ahora también **en Televisión**





cine y videojuegos







Envía FORMULA al 7227

(Coste del SMS 0,90 euros + IVA)



Ya puedes ver el nuevo programa de televisión de Canal Ocio en tu casa, de lunes a viernes a las 20:45 en VEO tv, una de las nuevas cadenas TDT (Televisión Digital Terrestre) ¿aún no tienes TDT en casa, a qué esperas? disfruta de hasta 20 canales desde hoy mismo!

Además, si no puedes ver el programa en televisión, podrás disfrutar igualmente de él diariamente viéndolo o descargándolo desde canalocio.es

entra ahora!

Diseño: Ático, estudio gráfico



Juegos más inteligentes

El mercado del *middleware* no suele apreciar la importancia de la inteligencia artificial en los juegos, pero muchas empresas trabajan para cambiar la situación actual



Pierre Pontevia, consejero delegado de Kynogon.

Al incluir en un juego tecnologías como la física, la conectividad o unos buenos gráficos, los desarrolladores optan por utilizar *middleware* de otras empresas. Pero la inteligencia artificial (IA) sigue siendo la cenicienta del escenario tecnológico.

Paul Kruzsewski, director tecnológico de la compañía canadiense Engenuity, afirma que el mayor desafío del sector no es manejar la tecnología sino educar a los desarrolladores sobre lo que se puede o no hacer con dicha tecnología.

"En la GDC [Game Developers Conference], me sorprendí de la cantidad de desarrolladores que aún no conoce el *middleware* de inteligencia artificial", afirma, y eso pese a que lleva asistiendo al congreso anual de desarrolladores desde hace más de cinco años.

Pierre Pontevia, consejero delegado de Kynogon, coincide: "Muchos desarrolladores de juegos no saben que existe el *middleware* de IA". Señala que la misma expresión 'inteligencia artificial' es confusa: "A menudo la gente tiene un concepto de la IA demasiado teórico". La mayor parte de las empresas de IA ofrecen tecnología de navegación y *pathfinding* (nada que ver con lo que todos pensamos al hablar de IA). "Para cada juego las empresas optan por soluciones desarrolladas dentro de la propia empresa", sostiene Pontevia.

Aun así, mantiene la convicción de que el futuro de la IA sigue siendo prometedor. "Hasta ahora, la industria se ha concentrado en la renderización, pero los juegos para la próxima generación de consolas deberán proporcionar entornos que atrapen al jugador y sean creíbles, incluyendo escenarios con los que se pueda interactuar e incluso destruir y una IA verosímil", predice. "Si los desarrolladores dedican desde ahora tanto tiempo, energía y dinero a la IA como lo han hecho con el renderizado, los resultados nos asombrarán".



Paul Kruszewski, director tecnológico de Engenuity.

> **"Los juegos de la próxima generación deberán proporcionar entornos que atrapen al jugador y sean creíbles"**

PathEngine, de PathEngine

PathEngine es una tecnología de búsqueda de itinerarios pura. "Podemos considerar PathEngine como un conjunto de mecanismos de un nivel relativamente bajo pensados para representar y trabajar con información sobre los movimientos posibles", resume su consejero delegado Thomas Young, que antes de trasladarse a Francia era codificador en un estudio inglés propiedad de Gremlin, y luego de Infogrames.

Concebido como un sistema modular, proporciona un conjunto de bloques de construcción que se adaptan a los requisitos de la dinámica de cada juego. "Los grandes juegos, y la buena IA, dependen de contar con una arquitectura de alto nivel y el equilibrio adecuado entre animación, colisión y *pathfinding*", explica Young. "Pero es muy difícil ofrecer una solución global para el uso de IA en los juegos. En vez de eso, el *middleware* debe proporcionar componentes modulares muy específicos que luego puedan interactuar con otras partes del juego en función de lo que los diseñadores consideren más importante".

Por eso PathEngine no ofrece funciones de comportamiento, si bien la compañía tiene un acuerdo de colaboración con SpirOps para integrar todos sus productos de IA.

Compañía: PathEngine
Producto: PathEngine v5.02
Clientes: Dimps, Flying Lab Software, IMC Games, Ironlore Entertainment, NCsoft, Webzen
Web: www.pathengine.com

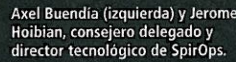


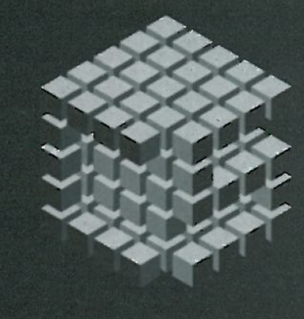
Un juego que usa PathEngine es *Pirates of the Burning Seas*, de Flying Lab Software. Este pantallazo muestra cómo PathEngine es capaz de distinguir entre las diferentes alturas de los componentes del nivel.











Axel Buendía (izquierda) y Jerome Hoibian, consejero delegado y director tecnológico de SpirOps.



Kynapse, de Kynogon

Proveedor original del componente IA del *middleware* RenderWare de Criterion, Kynogon ha optado en el lanzamiento de su tecnología de nueva generación por seguir su propio camino. La apuesta de la compañía francesa se llama Kynapse, un componente de bajo nivel que ofrece prestaciones como toma de decisiones y *pathfinding.*

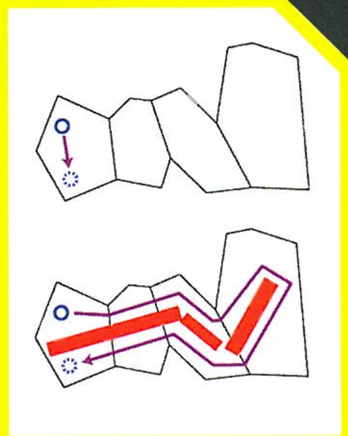
"Sean cuales sean las normas del juego, su motor de decisiones debe alimentarse con información correcta de percepción del movimiento en el entorno 3D, como dónde están los escondites o las vías de acceso para un asalto a las filas enemigas", explica Pontevia. "Una vez tomada la decisión, hay que aplicarla, de forma que tanto el *pathfinding* 3D como la coordinación del equipo son cuestiones cruciales".

El generador automático de datos de *pathfinding* recorre los niveles del juego y los mapea, descomponiendo toda la información del terreno para que los agentes de IA puedan usarla .

Del mismo modo que para crear una colisión hay que recurrir a la física y a la IA, los desarrolladores pueden utilizar el generador de *pathfinding* para construir las estructuras de datos jerárquicas de los niveles, que resultan útiles también para decidir cómo enviar los datos desde el disco. "Tenemos clientes que compran Kynapse específicamente por esta herramienta", admite Pontevia.

Este enfoque jerárquico de los datos sirve también para mapear los cálculos que la IA realiza en el *hardware* de nueva generación, ya que las simulaciones a gran escala pueden manejarse mediante procesadores paralelos o de *streaming.* Por ejemplo, una de las demos de Kynapse en la GDC mostró un millar de NPCs autónomos que se movían por una ciudad sin chocar entre sí.

Compañía: Kynogon
Producto: Kynapse 4
Clientes: Atari, Ascaron, EA, Lionhead, Pyro, Real Time Worlds
Web: www.kynogon.com



BabelFlux, de BabelFlux

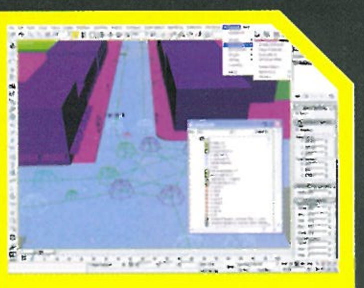
La última compañía en sumarse al negocio del *middleware* de IA es la estadounidense BabelFlux. La ha creado **David Miles,** que previamente trabajó para el estudio Crystal Dynamics (de Eidos) en juegos como *Tomb Raider: Legend.*

"La inteligencia artificial de los juegos para la próxima generación debe reaccionar a los mundos que cambian constantemente", dice Miles. "Los diseños de juegos apuntan a mucha más destructibilidad y una dinámica de juego basada en la física, y es difícil capacitar a los enemigos para que naveguen con fluidez por esas áreas".

Disponible actualmente sólo para un grupo selecto de desarrolladores, el motor BabelFlux puede mover grandes cantidades de personajes a través de mundos complejos llenos de movimiento, gracias a su preprocesado geométrico, que genera automáticamente la información para la navegación.

"El motor de planificación del movimiento permite a los personajes navegar por los niveles de forma automática, liberando a los desarrolladores para que se concentren en el comportamiento IA de alto nivel", dice Miles.

Compañía: BabelFlux
Producto: BabelFlux
Clientes: son confidenciales
Web: www.babelflux.com



AI.implant, de Engenuity

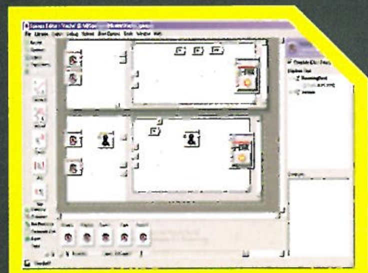
Aunque es una de las compañías que más tiempo llevan dedicándose al *middleware* de IA para juegos, su recorrido comenzó originalmente con Bio-Graphic Technologies, que fue comprada en noviembre de 2005 por la propia Engenuity, especialista canadiense en simulación. Centrado en los mercados de simulación militar y efectos especiales, su producto AI.implant apunta a dos terrenos: la navegación inteligente y la simulación de multitudes en tiempo real.

"El problema de la navegación inteligente es cómo lograr que la IA reconozca el mundo, y cómo hacer que después razone de manera eficaz", detalla Kruszewski. "Estamos solucionando el primer problema enriqueciendo nuestra red de navegación con herramientas de authoring, y el segundo optimizando nuestros algoritmos de navegación para las nuevas consolas".

Kruszewski sostiene que la cuestión de manejar muchos personajes controlados por ordenador es, sin embargo, más bien de índole filosófica. El truco, asegura, es profundizar en la creación y la gestión de masas, en lugar de pensar en grandes cantidades de individuos.

Para conseguirlo está el desarrollo visual de AI.implant (AI.D), que permite a los desarrolladores previsualizar su trabajo. Por otra parte, plug-ins como 3DS Max o Maya proporcionan la capacidad de controlar el tamaño y la configuración de multitudes por medio de herramientas gráficas estándar.

Compañía: Engenuity
Producto: AI.implant 4
Clientes: Kuju, Midway, Sony America y otros socios confidenciales
Web: www.ai-implant.com



SpirOps AI, de SpirOps

Los franceses SpirOps aportan un enfoque visual a la IA. A diferencia de la mayoría de empresas de *middleware,* se centra en el comportamiento y no en el *pathfinding.* "La IA ya no consiste en matar todo lo que se mueve, advierte el director tecnológico *Jerome Hoibian.* "Los escenarios son cada vez más detallados y los jugadores esperan interacciones creíbles, por lo que las decisiones que toma la IA son más complicadas".

SpirOps AI confía en ayudar a los desarrolladores a superar tales problemas con su método de diseño incremental, que puede usar gente que no sean programadores, por ejemplo diseñadores. "Las consolas de siguiente generación se centrarán en crear y ensamblar librerías de comportamientos como piezas de un puzzle, en vez de diseñar un cerebro entero cada vez", explica el consejero delegado *Axel Buendía.*

Otras tareas pendientes de la empresa son la animación de procedimiento por IA y la creación de diálogos más inteligentes. "Estamos trabajando con laboratorios de I+D y desarrolladores para que las animaciones básicas puedan gestionarse con IA y adaptarse a las circunstancias", adelanta Hoibian.

Compañía: SpirOps
Producto: SpirOps AI 2.7
Clientes: Quantic Dreams, Ubisoft y otros socios confidenciales
Web: www.spirops.com

EL PROBLEMA CON LAS NUEVAS VERSIONES

POR JEFF MINTER

No me gustan los *remakes*. De verdad. Ya sé que puede sonar raro que yo lo diga, porque algunos de los juegos en los que he trabajado en los últimos años y por los que soy más conocido han sido versiones nuevas de viejos títulos, y ahora que estoy trabajando en material para Xbox Live Arcade me llegan comentarios que dicen cosas como: "¡Anda, por favor, haznos un remake de *Tempest 2000* para Live Arcade, sería lo más!".

Y es verdad que podría hacer un *remake* totalmente horroroso de *Tempest 2000* para la consola 360, y en un par de meses tendría el aspecto del original y que se jugara igual... pero la verdad es que no me da la gana. Me encanta *Tempest*, pero no quiero sentirme atado a él durante el resto de mi vida (y tampoco a quien quiera que posea los derechos del nombre cada vez que me siento a escribir un *shooter*, muchas gracias, pero no). Por supuesto que el nuevo juego en que estoy trabajando utilizará algunas ideas extraídas de trabajos míos anteriores, pero tendrá rasgos diferenciadores, en la misma línea en que *Tempest 2000* no era una imitación más del juego original de Theurer. Se podrá reconocer como "un nuevo título del creador de Tempest 2000" pero se construirá a partir de la experiencia de media vida creativa elaborando *shooters* y vibrantes divertimentos gráficos más que resucitar un diseño con un cuarto de siglo de antigüedad; aunque respeto mucho y reverencio el material original.

No es que piense que todas las nuevas versiones sean malas: me gusta pensar que mis actualizaciones de *Tempest* demuestran que se pueden hacer bien. Se trata, simplemente de que, con frecuencia, parece que ahora los *remakes* no se hacen con la intención de actualizar con cariño y respeto un original, sino por la necesidad de las empresas de profanar el cadáver de algún pobre veterano del principio de los tiempos cuyo nombre debería haberse dejado en paz. Pero si el dinero y los abogados te garantizan un fondo de catálogo de respetados nombres del pasado, se les deshonra creando clones de pacotilla, con mala calidad, a los que se les añaden unos mediocres gráficos hip-hop "callejeros". Y tampoco mejoras los sosos juegos genéricos modernos al encasquetarles sin gracia algún nombre clásico. Así sólo consigues que aquellos de nosotros que recordamos con cariño esos viejos juegos tengamos ganas de atravesarte las orejas con un tenedor.

> "Podría hacer un remake horroroso de *Tempest 2000* para la 360, pero no me da la gana. No quiero estar atado a él toda mi vida"

Es preferible la emulación —la emulación es adorable, y yo soltaré encantado unos euros (o puntos Microsoft, o la moneda que haga falta) a cambio de una versión agradable y fiel del original a la que pueda jugar en mi plasma—, y aún mejor si tengo altas puntuaciones *online* y puedo jugar contra mis amigos también en Xbox Live. Creo que lo que muchos de nosotros hemos olvidado, y lo que hace que la gente se apunte a los juegos retro, no es tanto los juegos antiguos en sí (por mucho que disfrutes con las emulaciones, al final sólo las mejores pueden ofrecer especificaciones a la altura de un plasma de 50"), sino el formato casi extinguido que representan.

A veces no te apetece jugar a un grandioso y grandilocuente juego épico; a veces sólo quieres disfrutar unos minutos dando tiros al estilo de la vieja escuela y tener altas puntuaciones para enfrentarte a tus amigos, y la aparición de cosas como Live Arcade y las "consolas virtuales" de los nuevos sistemas parece anunciar que este sector de jugadores va a crecer otra vez. Pero, por favor, no hagáis lo que algunos han hecho con los móviles. Di simplemente no a los *remakes* presuntuosos y superficiales.

Que nos den buenas emulaciones o, mejor aún, nuevos juegos arcade tipo antiguo.

Puede parecer una contradicción, pero es factible; *Geometry Wars: Retro Evolver* es un brillante ejemplo de lo bien que se puede hacer. La etiqueta de *'Retro Evolved'* ('retroevolucionado') es una descripción acertada: el juego muestra claramente la influencia de juegos como *Asteroids* y *Robotron*, pero sin traicionar la memoria de esos grandes clásicos. *Retro Evolved* es una respuesta reflexiva y competente a la pregunta"¿qué pasaría si hacemos ese tipo de juego antiguo con el *hardware* moderno?" y por supuesto es el título Live Arcade que más quiero de mi biblioteca.

Es bueno que este territorio del mundo del juego se abra una vez más y permita a los desarrolladores pequeños crear juegos nuevos a la antigua usanza pero que sean divertidos del modo en que los juegos eran divertidos antes. Creo que es algo que nos hemos estado perdiendo todos y en lo que me encantaría participar con todo entusiasmo. Y, en todo caso, sí, remontémonos a nuestras raíces dejemos que nos inspiren los diseños que definieron los años iniciales de los juegos. Pero no tomemos el mismo camino que ha seguido Hollywood de rodar nuevos y brillantes *remakes* que siempre acaban decepcionando cuando los comparas con las películas originales.

Es hora de que lo retro evolucione. No me obligues a usar el tenedor.

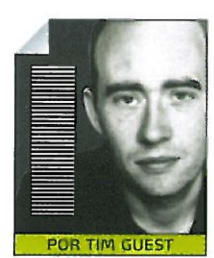
Jeff "Yak" Minter es fundador del laboratorio británico Llamasoft, cuyo proyecto más reciente fue el sintetizador visual integrado en la Xbox 360.



Illustration: tstokes



MOVILJUEGOS ENVÍA PLAY57 7494
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL JUEGO AL
Y MUCHOS MAS
1466 Sexy Poker Susana Reche
1714 Bubble Gun
1091 Block Breaker de Luxe
2074 Sudoku
2094 Movilmaskota Pulpito
1410 Tragacocos
1457 Prince of Persia
1418 New York Nights
1180 Trivial Pursuit Mobile Edition
1429 Monopoly
1468 Mobidogs
1438 Lemmings
1267 Strip Poker I
1011 Siberian Strike
MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB !!
NOVEDADES
Sexy Poker Susana Reche
El juego oficial de la famosa bailarina de strip tease, presenta cinco chicas. No dejes que Susana te engañe, sabe que es buenay medirá tu ingenio durante todo el juego. Tendrás la oportunidad de desafiarla.
1466
LOS MAS PEDIDOS
1836 1235 1566 2058 2034 1494
Who Wants To Be A Millionaire? logo and TM and © 2005 Celador International Ltd. All rights reserved.
FONDOS ENVÍA IMAGEN59 7494
MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL
TU MÓVIL A TODO COLOR
ej: IMAGEN59 47941 (imagen huevo) al 7494
TOP
46418 45543 46412 35494 36215 37489 39074 39728
NOVEDADES
47940 47941 47942 47943 47944 47945 47946 47947
47732 47733 47734 47735 47349 47051 47567 47565 47566 47736
45608 43039 36455 47049 47047 47048 47050 36525 37607
46953 46954 46955 46956 46957 laetitia 46939 46940 46941 46942
Animaciones
46944 46945 46946 46947 46948 46949
47708 47709 47710 47711
39255 42016 46508 46428 43129 46498
MOVILTEMAS ENVÍA TEMA12 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL SONIDO AL 7494
LLENA TU MOVIL DE LO QUE MAS TE GUSTE !!!
Y MUCHOS MAS !!
3765 2250 2119
3509 2896 2247
www.moviluniverso.com
LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL
CONECTA
Envia CONFIG2 al 7808
¡¡CHATEA DÓNDE Y CÓMO QUIERAS!!
MESSENGER PARA MOVILES
¡¡TU MESSENGER EN TU MÓVIL...DESCARGATELO Y CHATEA!!!
ENVIA MSG22 + ESPACIO + 2269 AL 7494
¡¡¡sólo tienes que descargártelo y comenzar a chatear!!!
¡¡¡TODOS TUS CONTACTOS DE MESSENGER EN TU MOVIL!!!
ESPECIAL MUNDIAL
PARA BAJAR LOS HIMNOS ENVIA POLIS48 + CODIGO + ESPACIO AL 7808
89018 HIMNO ALEMANIA
89019 HIMNO ANGOLA
89020 HIMNO ARABIA SAUDI
89021 HIMNO ARGENTINA
89022 HIMNO AUSTRALIA
89023 HIMNO BRASIL
89024 HIMNO COREA DEL SUR
89025 HIMNO COSTA DE MARFIL
89026 HIMNO COSTA RICA
89027 HIMNO CROACIA
89028 HIMNO ECUADOR
89029 HIMNO ESPAÑA
89030 HIMNO FRANCIA
89031 HIMNO GHANA
89032 HIMNO HOLANDA
89033 HIMNO INGLATERRA
89034 HIMNO IRAN
89035 HIMNO ITALIA
89036 HIMNO JAPON
89037 HIMNO MEXICO
¿QUE PREFIERES, EL VIDEO O LA ANIMACION?
ENVIA STRIPER43 + CODIGO + ESPACIO AL 7808
Animación 47828 Video 7116 Alemania
Animación 47829 Video 7165 Argentina
Animación 47830 Video 7118 Brasil
Animación 47831 Video 7117 España
POLIFONICOS ENVÍA POLIS48 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL 7808
TOP
80704 Eduardo Manostijeras
83705 Zelda
83732 Mortal Kombat
84207 El Padrino
84336 Platinum
84354 Heart of the sword
84937 Kill Bill - Silbido
85529 El último mohicano
NOVEDADES
89292 Amo a Laura
89243 Sara
89087 Caida libre
89152 Por ti
88715 Strict Machine
89303 Tiempo
89241 Hay que volver
80229 Dilema
86973 Ella y yo
89085 Rumbatom pa mi guerrera
88015 Rakata
85103 Baila morena
85145 Pobre diabla
85343 Noche de travesura
85773 Yo soy tu maestro
85992 Mayor que yo
85609 Gata fiera
84829 Dale don dale
85113 Dile
85249 Hasta cuando
85548 La vampiresa
88189 Rompe
88016 Gasolina
84760 Obsesion
85166 Amor de colegio
85485 Te quiero
84327 Battle
84321 Tokimeki no doukasen
84295 Hikari
84290 To Zanarkand
84300 Electric de Chocobo
84277 Attack on dollet
84280 Eternity
84323 Mazinger Z
84310 Jenova
84312 Intro
84316 Suteki da ne
84322 Itooshi hito no tame ni
84324 Toki ni wa wap
84269 Eyes on me
84270 Groovy
84273 100 mph
84278 Catch you catch me
84338 Otome no policy
84346 Yakusoku wa iranaip
83737 Dragon Ball Z
83754 Kingdom Hearts
83739 Final Fantasy
83714 Street Fighter
83708 Resident Evil
83731 metal Gear Solid 2
83738 Metal Gear Solid 3
83766 Sonic The Hedgehog
83767 Sonic The Hedgehog
83757 Final Fantasy 4
83741 Donkey Kong Country
83744 Bubble Bobble
83706 Worms
83733 Resident Evil 2
83736 Doom
83709 Tomb Raider
83711 Super Mario 1
83715 Syphoon Filter
83728 Crono Trigger
84724 El bueno, el malo y el feo
80017 Mision imposible
84940 Sexo en Nueva York
80143 La Pantera rosa
84067 El Exorcista
84231 Bar coyote
84064 Darth Vader Marcha Imperial
83963 Fraggle Rock
85606 Vals de Amelie
80108 Benny Hill
83834 La abeja maya
80096 Pulp Fiction
85508 Pasión de gavilanes
80498 El fantasma de la opera
84560 Curro Jimenez
84697 CSI Las Vegas
88171 Anuncio Audi A4 - I got life
84759 Gladiator
80025 The Simpsons
84044 Rocky
85894 Popcorn - Anuncio Clio
85441 Verano azul
80194 Dirty Dancing Time of Life
80048 El coche fantastico
83648 La familia Munster
83901 Zorba el griego
84440 El señor de los anillos
80074 El equipo A
84435 Mortal Kombat
84437 Shin Chan
85219 Volkswagen Golf
80174 Expediente X
80082 La Pantera Rosa
80131 Buffy Cazavampiros
84680 SWAT
85083 Aqui no hay quien viva
84206 Moon river
80065 Friends
Manga
CINE Y TV
Reggaeton - Perreo
Video Juegos
MUSICAREAL
TUS CANCIONES FAVORITAS EN TU MOVIL
envia MUSICA6 + un espacio + el codigo de la cancion al 7494
TOP
El Padrino
Opa yo viazo un corra 6911
Pobre Diabla 3432
Pobre Diabla 3432
NOVEDADES
SONIBROMAS ENVIA POLIS49 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL 7808
TOP
77762 Como el luisma no se entera
77166 Doctor Maligno
77251 Mensajeeeeeeeeeee
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo
77258 Coge el puto telefono cabron
77479 Risa bebe
77472 Que soy el telefono cogerme!
77894 Richard coge el teléfono que...
77786 Que trata de coger el telefono
77435 Osea te cojo el telefono
77650 Cerco policial
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos
77389 Que poderio tengo en el coño
77119 Bebe gracioso
77281 Cogelo que es tu camello
78869 Gol del Barça
77418 Por dios trata de cogerlo
79262 Un cigarrito no tendrás
77256 Uuu que es eto?
77787 El Luisma? no aqui no es...
77457 Gallina imitando Formula 1
78491 Franco desde la tumba
77696 Coge el telefono que me llevan preso
78870 Gol del Madrid
77121 Es tu jefe no lo cojas
78033 Las drogas son malas
77583 Chaval coge el telefono
77895 Esta sonando el monomovil payo!
77267 Coge el telefono que esta sonando
77334 Grito de Tarzan
77325 Nos hacemos unas pajillas
79261 Me quieren robar mi litro
77123 Que alguien me coja!
78187 Es la hora de un briconsejo
77253 Soy el puto movil
78789 Joputa menuda zorra
77337 Cogelo de una puta vez
77222 Pedos y eruptos
79667 El Luisma tiene un orgasmo
77259 Esta sonando mi telefono
77763 Que pasa nen?
77395 Mensaje del caudillo
77196 Tienes un mensaje nuevo
77474 Ya voy ya voy ya voy
78185 Mamón Te voy a dar una samanta palos
77461 Soy yo el movil
79632 Luisma toooomee
77482 El telefono del Padrino
78162 Amparo contesta coño!
77639 Ir para nada es tonteria..
78186 Torrente presentando Torrente 3
79324 Como me tocas los cojones
79224 Pozi tiene un orgasmo
77224 El bueno, el malo y el feo
77098 Sonido THX
77158 Darth Vader
77118 R2D2
77082 Grito de Tarzan
77103 20th Century Fox
77199 Pescao es mu rico
77086 Aqui llega torrente
77254 Si sueno pues me coges...
77168 Chewacca
77218 Risa contagiosa
77195 Gremlins
77152 Ring ring con voz
77093 Good morning Vietnam
77172 Phone home....
77175 Star trek
77177 Se me escucha o no?
77032 Pepsi años 50
79264 Godzilla
79263 Criatura infernal
77081 El gordo y el flaco
77171 Houston we have a problem
PERSONAS
PELICULAS
TAMAGOCHIS
ENVIA MASCOTA66 + ESPACIO + CODIGO AL 5477
Como una mascota real pero no tan sucios, con los TAMAGOCHI podrás jugar desde tu móvil. Mantén su tazón de alimentos lleno y asegúrate que anda mucho para que esté contento.
CONEJO 1688
TIGRE 1689
PERRO 1546
PANDA 1545
BUPUPPY 1911
NUEVOS
FLIPPER 1915
GOBBLES 1916
Llamanos!!! Atencion al cliente tell. 902 01 30 16
PRECIO SMS: 1,2 €/MEN.+IVA PRECIO MAX 80X: 1,09 €/MIN RED FIJA. 1,51 €/MIN RED MOVIL IVA INCLUIDO;SÓLO MAYORES 18 AÑOS. APD.CORREOS 6079 - 41009 SEVILLA. FROGGIE S.L.



POR TIM GUEST

LA COLUMNA DE GUEST postales desde el universo *online*

MEJOR QUE CRUCIFIXIÓN, DIVERSIÓN

Cynewulf, un ingeniero eléctrico de 27 años de Flint, un pueblo de Michigan, es quizá la única persona viva (a excepción tal vez de unos cuantos filipinos) que sabe qué se siente al ser crucificado.

Su crimen fue un asesinato virtual. Cynewulf, un bárbaro y conocido asesino, residente y probador beta del nuevo mundo virtual *Roma Victor,* había acosado a jóvenes romanos indefensos, hasta que los mandatarios del imperio virtual decidieron que ya era suficiente. A modo ejemplarizante para los demás fue llevado a la cruz. Investigaciones recientes han sugerido que puede que Jesús en realidad fuera clavado por sus genitales; Cynewulf se ahorró esta humillación, pero no fue nada divertido. Cuando la cruz virtual se puso en pie, un compañero bárbaro salió de entre la multitud y atacó a los guardias. Cynewulf vio impotente cómo moría su compatriota. Por lo demás, fue

> "El pecador bárbaro debía estar firmemente clavado, sin poder hablar ni moverse, pero Cynewulf levantó un brazo y agitó la mano"

una ejecución francamente jovial. Fue la primera de *Roma Victor,* y aún hubo que solventar algunos fallos de programación. El pecador bárbaro debía estar firmemente clavado a la cruz, sin poder hablar ni moverse; pero, mientras la multitud contemplaba la izada de la cruz, Cynewulf levantó un brazo y agitó la mano.

El problema central del yo es el otro (como Sartre escribió: "En el fútbol, todo se complica por la presencia del equipo contrario"). Podemos triunfar sobre nosotros mismos, matar a un dios y reclamar su trono, pero ¿cómo conquistamos a los demás, que también creen que son seres supremos? ¿Cómo castigamos a aquellos que se propasan con nosotros?

La solución cristiana al problema del otro es el perdón. Pones la otra mejilla, y todo el mundo vive como hermanos (con unas cuantas mejillas magulladas). Pero incluso en la fe cristiana persiste un problema: ¿qué hacer con quien no puede perdonar? Puedes perdonar a aquellos que te avasallan, a los romanos que destruyeron al hijo de Dios. Pero ¿qué hay del discípulo que lo traicionó y lo llevó a la cruz? ¿Quién puede perdonar a Judas?

Con gran alharaca, *National Geographic* publicó recientemente un documento redescubierto tras pasar en una caja fuerte 16 años con el consiguiente efecto "comepapiros". Era el evangelio según Judas: la vida de Jesús retratada por quien le delató. El evangelio, escrito un s después de la muerte de Jesús, convierte a Judas en el discípulo preferido de Jesús. El traidor se convierte en el fiel, y el villano en héroe. De acuerdo con el documento, Jesús dijo a Judas que él sería el más odiado, pero también el que permanecería más cerca de Dios.

Curiosamente, esta es exactamente la convicción de la mujer que traicionó al dios de mi madre (quizá es la excusa común del traidor). Bhagwan Shree Rajneesh, un gurú del amor libre amante de los Rolls Royce del que se enamoró mi madre cuando yo tenía dos años, fue al final traicionado por su secretaria, Sheela. Bajo el paraguas de su doctrina de amor, sus seguidores planearon asesinatos, adquirieron armas ilegales, almacenaron virus del sida y envenenaron a 800 personas. Cuando sus crímenes salieron a la luz, los miles de discípulos de Bhagwan culparon a Sheela, no al gurú, de todos los crímenes. Ella negoció con el fiscal general de Estados Unidos, testificó para reducir su condena y, tras sólo dos años en prisión, voló a Suiza (donde dirige una residencia de ancianos, a la que —en broma— digo que enviaré a mi mamá cuando sea mayor). Hace dos años la revista alemana *Stern* encontró la pista de Sheela. Ella dijo que, de hecho, era la discípula favorita de Bhagwan. La eligió para que le traicionara como una última prueba de fe.

La moraleja es que incluso el traidor tiene su lugar en el mundo. Por raro que parezca, los otros tienen su propio punto de vista. Ahora, a través de los mundos virtuales, hemos inventado un nuevo medio para intentar entendernos unos a otros. En estos lugares, no tan imaginarios, podemos intercambiar objetos y experiencias que son imposibles en el mundo real. Podemos crucificarnos, y vivir para contarlo.

"Yo me crié con una educación francamente religiosa, pero no veo este juego o este método de castigo como un insulto contra los cristianos", me dijo Cynewulf. "De hecho, la época que se recrea ofrece la posibilidad de que los jugadores cristianos desempeñen el papel de los creyentes que morían por su fe. Un jugador cristiano puede elegir ser otra Perpetua y hacer frente a los leones antes que renunciar a su fe, o meterse en el papel de un sacerdote de la iglesia primitiva y representar con otros cristianos los debates que formaron las diversas ramas de la Cristiandad: esto puede ser una oportunidad magnífica para que los jugadores religiosos quieran revivir determinados momentos en su historia. Lo que yo prefiero, sin embargo, es simplemente olvidarme del mundo actual y fingir que soy un guerrero germánico adorador del dios Woden. Después de todo, es un juego". No obstante, añadió: "Resultó sorprendentemente agónico para ser sólo un juego. Ser abucheado por los romanos mientras estás inmovilizado no es muy divertido. Sobre todo porque son todos unos debiluchos que merecían morir bajo mi espada".

Tim Guest está trabajando en un libro sobre mundos virtuales. Si tienes un cuento virtual, puedes contactar con él en el correo electrónico tim@timguest.net



POR MR BIFFO

BIFFOVISION quejas y prestaciones

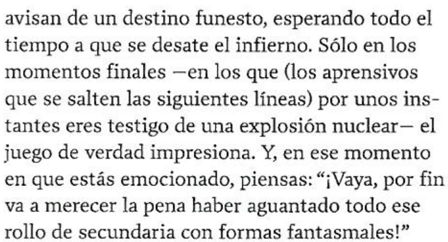
DIOS MÍO

Esto no es una carta, ya sabes, "querido Dios" y todo eso (sería una locura). Lo de "Dios mío" es una exclamación. O más bien la versión revisada de una exclamación que lancé hace dos minutos. Lo que dije fue "Dios mío: tiene que ser una broma" (o algo así).

Lo dije al terminar el juego *Fear*. Sí, ya sé que salió hace tiempo. Lo compré el día que salió, en una época en que me veía privado de mis queridos *shooters* en primera persona. Los dos PCs que tenía no podían ejecutarlo. Uno no tenía la potencia suficiente, y el otro no disponía de los *drivers* de sonido adecuados. Cuando intenté actualizarlos, se rompió la tarjeta de sonido.

De todos modos, me acabo de comprar un PC nuevo, en el que el juego funciona sin problemas. Lástima: no ha merecido la pena esperar. En realidad, ha sido el rompecabezas más estúpido al que nunca haya jugado. Durante toda la historia deja caer unos diálogos pomposos y escenas que

> Piensas: "¡Vaya, por fin va a merecer la pena haber aguantado todo ese rollo de secundaria con formas fantasmales!" Pero no



avisan de un destino funesto, esperando todo el tiempo a que se desate el infierno. Sólo en los momentos finales —en los que (los aprensivos que se salten las siguientes líneas) por unos instantes eres testigo de una explosión nuclear— el juego de verdad impresiona. Y, en ese momento en que estás emocionado, piensas: "¡Vaya, por fin va a merecer la pena haber aguantado todo ese rollo de secundaria con formas fantasmales!"

Pero no. Está la explosión y luego un epílogo espantoso en un helicóptero: "¡¿Cómo has sobrevivido a la explosión?!"... luego un golpazo en el techo del helicóptero ("¿Qué ha sido eso?")... y los créditos finales. Pues me parece muy bien...

Estoy demasiado enfurecido para seguir hablando del tema. En vez de eso, analizaré mi bestia negra actual: *El Padrino*, de EA. Si alguna vez ha habido un juego que ilustre la abismal diferencia de sofisticación entre los videojuegos y las películas, es éste. Convertirla en licencia es un despropósito similar a hacer una versión para Game Boy de *Kramer contra Kramer*.

Pero ¿quién pensó que podrían sacar un juego de *El Padrino?* ¿A quién se le ocurrió siquiera intentarlo? ¿Obliga esa gente a sus hijos a llevar vestidos y a prensar flores? Los videojuegos y *El Padrino* son completamente incompatibles. Es como intentar que un buitre anide en una cesta para perros. El simple hecho de haber pensado en intentarlo ya revela la enorme ingenuidad que existe todavía en la industria de los juegos.

Incluso las películas malas son sobre algo. *Alien*, por ejemplo, es un largometraje de ciencia-ficción clásico, y probablemente ha influido en más juegos que ninguno. Pero ¿de qué trata realmente? ¿Va de soldados espaciales que machacan monstruos? No. Va sobre la maternidad. En el fondo, hay dos madres intentando proteger a su vástago: Ripley, que cuida de Newt, la niña que encuentra en la Colonia; y la Reina Alien, que defiende a su engendro babeante. Por suerte para los diferentes juegos que han salido de la franquicia Alien, también es una película con una acción tremenda. Pero a ver si alguien sabe de un solo título que trate el tema con profundidad.

El Padrino trata sobre la familia, el poder y las relaciones entre sus personajes. Intentar convertirla en un clon de *GTA* es un poco demencial. Es como convertir *Cold Mountain* en un simulador de gestión futbolística.

No es que *El Padrino* sea un videojuego muy malo. Pero no comprende la complejidad del material original. Es como ver a un grupo de niños de guardería representando *La Pasión de Cristo*. Hace que los videojuegos parezcan estúpidos. ¿Por qué? Porque —una vez más— es un videojuego que se cree que es una película. O más bien es un videojuego que cree que posee la complejidad emocional y narrativa de una película, cuando en realidad no es más que la misma música de siempre con las mismas escenas de guión flojo y actuación deficiente de siempre.

Como persona que se ha interesado por la escritura de guiones para juegos, me atrevo a pedir que paren de una vez. Ya basta. Los juegos no necesitan una historia. No deben tener por fuerza un tema. No es preciso que cuenten algo. Son simplemente juegos, y eso ya es suficiente.

Si se trata de un juego de disparo, que nos den formas nuevas y atractivas de disparar. No necesitamos escenas grabadas semiinteractivas con estúpidas niñas asustadas ni argumentos vagos que nunca se explican. No queremos héroes que se lamenten de su amnesia y liguen con sus compañeros. Si es un juego de plataforma, no quiero que me cuenten la simpática historia previa del mono. Quiero que salte y recoja lo que debe.

Diseñadores de juegos: enfocad vuestros esfuerzos en lo que mejor hacéis. Dadnos nuevos mundos que explorar, y nuevas cosas que hacer, y dejadnos recrear la historia en nuestras cabezas. Podemos rellenar los huecos de guión y los temáticos si queremos, pero, si cumplís vuestra tarea, no nos importará nada de eso. Estaremos implicados e inmersos en el juego, porque nos sentiremos como si estuviéramos dentro de él.

Podéis gastar todo lo que queráis en pagar licencias para fingir que sois Martin Scorsese, pero, a no ser que la creación sea honesta y verdadera, el resultado final será tan falso, me temo, como pagar a alguien para que finja que nos quiere: no será auténtico.

Mr Biffo cofundó Digitiser, una sección de videojuegos en teletexto, y ahora, sobre todo, escribe para televisión.

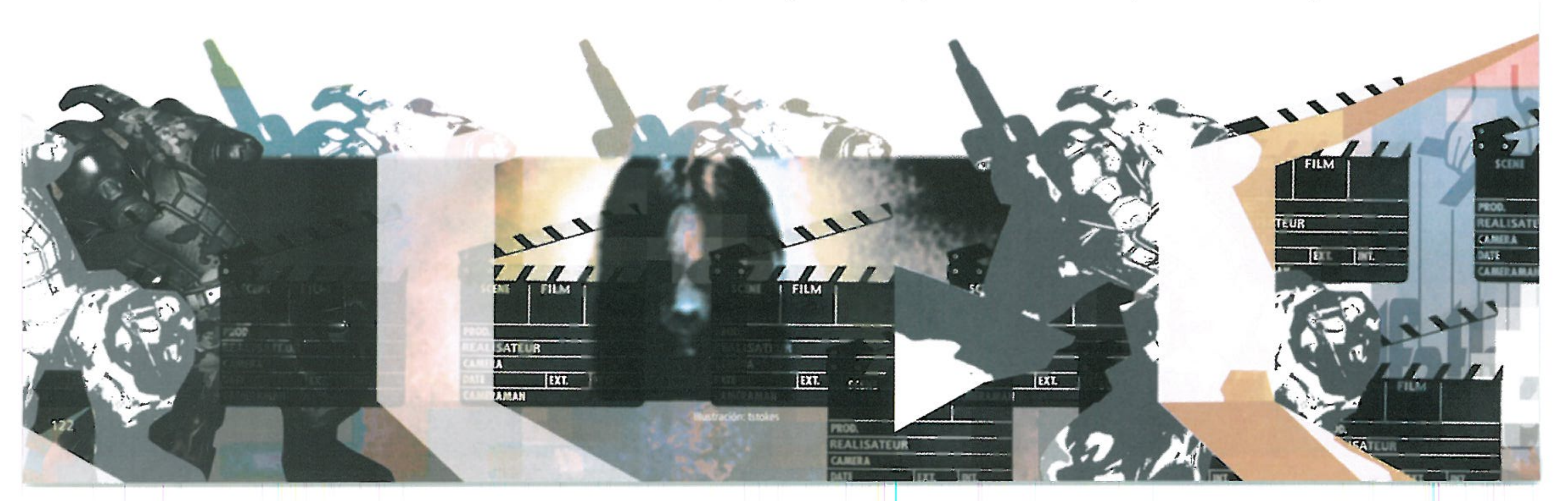


Ilustración: tstokes



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES








Consola	Precio
PSTWO BLACK BÁSICA	149.00€
PSTWO BLACK+TOURIST TROPHY	179.00€
PSTWO BLACK +F1 06	179.00€
PSTWO BLACK +BUZZ! EL GRAN RETO +BUZZER	179.00€
PSTWO BLACK+SINGSTAR ROCKS! +2 MICROS	179.00€
PSTWO SILVER BÁSICA	159.00€









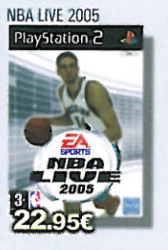










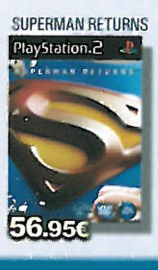





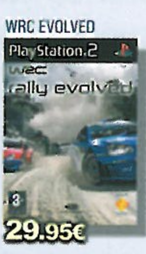











Juego PlayStation 2	Precio
BUZZ! EL GRAN RETO (+BUZZER 56.95€)	37.95€
VECINOS INVASORES	42.95€
CARS	42.95€
CHAMP. MANAGER 06	46.95€
COMMANDOS STRIKE F.	56.95€
DRAGON QUEST 8	56.95€
DYNASTY 5 EMPIRES	29.95€
EL CÓDIGO DA VINCI	37.95€
EL PADRINO	56.95€
EVOLUTION GT	46.95€
FORMULA 1 06	56.95€
COPA FIFA 2006	37.95€
FIFA 06	19.95€
FORBIDDEN SIREN 2	46.95€
FULL SPECTRUM W. 2	42.95€
GHOST RECON ADV.W	56.95€
GRAN TURISMO 4	19.95€
GTA LIBERTY CITY S.	29.95€
HARRY POTTER COLECT.	32.95€
HITMAN BLOOD MONEY	56.95€
JAK X	29.95€
MICRO MACHINES V4	42.95€
NBA LIVE 2005	22.95€
OP. WINBACK 2	56.95€
P.EVOLUTION SOCCER 5	19.95€
SAMURAI SHOWDOWN 5	29.95€
SOUL CALIBUR 3	29.95€
SENSIBLE SOCCER	37.95€
SHADOW OF COLOSSUS	56.95€
SINGSTAR ROCKS! (+MICROS 56.95€)	29.95€
SOCOM 3 (+HEADSET 66.95€)	56.95€
SUPER DRAGON BALL Z	46.95€
SUPER MONKEY BALL ADV.	46.95€
SUPERMAN RETURNS	56.95€
SILENT HILL COLLECT.	42.95€
TOMB RAIDER LEGEND	56.95€
TOURIST TROPHY	56.95€
WRC EVOLVED	29.95€
WWE SMACK VS RAW 06	29.95€
X-MEN 3 THE MOVIE	56.95€

XBOX 360











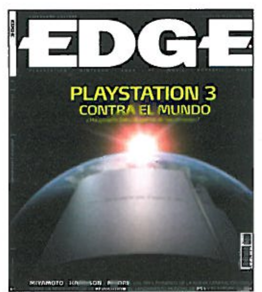







Juego Xbox 360	Precio
BATTLEFIELD 2 MC	66.95€
CHROME HOUNDS	66.95€
COPA FIFA 2006	61.95€
DYNASTY 5 EMPIRES	46.95€
ELDER SCROLLS 4 OBLV.	61.95€
FINAL FANTASY XI	42.95€
FOOTBALL MANAGER 06	66.95€
GHOST RECON ADV. W	66.95€
HITMAN BLOOD MONEY	66.95€
LOTR BATTLE MIDDLE 2	66.95€
MOTO GP 06	66.95€
NBA 2K6	56.95€
OVER G FIGHTERS	66.95€
PREY	61.95€
RUMBLE ROSES XX	61.95€
SUPERMAN RETURNS	66.95€
TABLE TENNIS	37.95€
TOMB RAIDER LEGEND	66.95€
TOP SPIN 2	56.95€
X-MEN 3 THE MOVIE	66.95€

Fórum



Número 2

ONLINE OFFLINE

Fragmentos selecciona-dos de los e-mails recibidos en:
opinione sedge@globuscom.es
y en el fórum de Edge (Reino Unido) en la red

Tema: Me siento muy mal matando esas cosas

***Shadow of the Colossus.* Por tener que matar esta bestia enorme, preciosa y aparentemente feliz. Sí, acabo de abatir mis primeros colosos. Fue muy divertido, pero nunca me había sentido tan mal por matar algo en un videojuego. La única razón que tengo para hacerlo hasta ahora es salvar a una chica moderadamente atractiva y porque el 'dios' me dijo que lo hiciera.**
Djorn

Yo me siento mal por matar a cualquiera de ellos, excepto al que tienes que lanzar una oleada de fuego. Él se lo buscó al acercarse.
ecureuil

La próxima vez que pases cerca de tu tienda favorita de videojuegos entra un momento y observa las estanterías. Seguramente tus ojos se deleitarán al descubrir tus juegos favoritos, o se fijarán en alguna joya que hayas pasado por alto. ¡Resístete! Da un paso atrás y contempla la sección entera. ¿No te arden los ojos de furor?

¿Cuándo se volvió la creatividad de los videojuegos tan malas? No me refiero a la creatividad del juego en sí. Estoy hablando del diseño del material promocional y la caja del juego, que debería llamar la atención del consumidor, y que prolifera por revistas y estantes de las tiendas. Pese a todo lo que hemos aprendido sobre *marketing*, pese a todas las obras de arte que el *software* permite crear en un monitor de ordenador, hemos regresado a lo que podríamos confundir con una época ampliamente superada. Un tiempo en el que en casi todos los embalajes de la estantería parecen hechos por alguien elegido al azar entre el equipo de producción del juego, al que le hubieran pedido que garabateara algo en un folio y se lo hubiera pasado a un departamento de arte totalmente carente de talento.

"Casi todos los embalajes de la estantería parecen hechos por alguien elegido al azar entre el equipo al que le han pedido que garabateara algo en un folio"

Es el caso de *Super Monkey Ball Adventure*, pero ¿cómo atravesaron esos esbozos de aficionado los departamentos de arte y de *marketing* de Traveller's Tales y cómo consiguieron la aprobación de Sega? No es que 'no estén tan mal', como ciertos tipos de dibujos geniales o esbozos vanguardistas. Son intentos simplemente malos (y tremendamente inexpresivos) de plasmar los personajes 3D en dos dimensiones.

Un ejemplo extremo de esto es *Bubble Bobble Revolution*. Le pegaría un tiro a este juego, aunque en realidad no sé si sería capaz de rebajarme tanto como para comprar algo con una pinta tan cutre. Carecer de presupuesto parece una excusa deprimente: he visto gráficos mejores en alguna pegatina de una mochila. Que busquen a algún estudiante de Bellas Artes, a algún dibujante sin trabajo, que rastreen en DevianArt y que capten a alguien que dibuje por afición. Dadnos un juego nuevo, ¡y seguramente lo haremos sólo para tener algo que mostrar en nuestro currículum vitae!

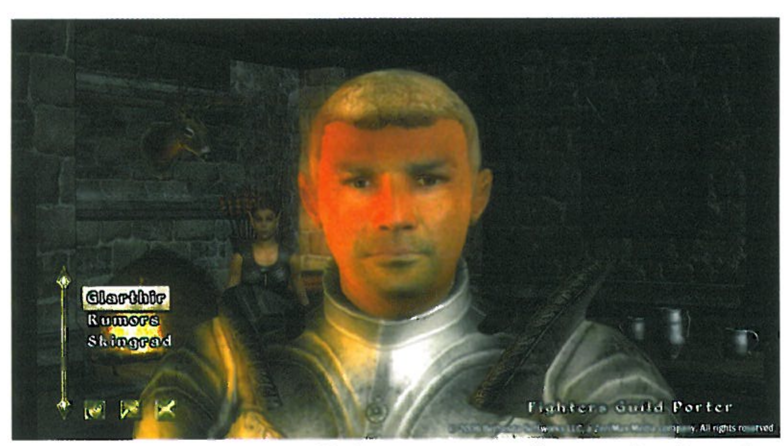
¿Qué sentido tiene producir un diseño artístico del juego que no sólo no consigue seducir, sino que en realidad repele al potencial cliente? ¿Ahorrar un poco de dinero? Buen trabajo, y yo ahorraré también un poco.
Mark Kelly

Las cubiertas malas son un crimen horrendo, pero el aspecto más abandonado del diseño del embalaje es lo que más ves una vez el juego está en casa guardado en la estantería: el lomo. ¿De verdad no se pueden mejorar esos sosos y aburridísimos lomos de las cajas europeas para la DS? Quizá Nintendo debería hacer caso a gente como Mark Kelly.

Querida revista, este fraude ha llegado demasiado lejos. La Xbox 360 y la PS3 son un completo chiste. Todos los juegos son simplemente la misma basura envuelta en un brillante envoltorio nuevo y vendida como si fuera algo nuevo. La industria de los juegos se ha convertido en una broma si sus mayores compañías creen de verdad por un segundo que pueden vendernos *Need for Speed 6* con ruedas y tapacubos nuevos. Vamos, ¿de verdad hay alguien a quien le importe un rábano si el procesador Cell de ocho núcleos de la PS3 puede potencialmente construir puentes de varias toneladas, si toda esa potencia se usa para otra (horrible) versión de *GTA?* En este mundo el iPod se vende por camiones aunque sea un reproductor MP3 de mala calidad de construcción, sonido débil y precio excesivo. Es un disco duro. Vaya. Hablemos claro. La gente lo compra simplemente porque 'mola'. ¿Por qué valen la salida 1.080p, los ocho núcleos, los 120 cuadros por segundo y, en el caso de la Xbox, la EDRAM de 10 Mb? ¿Qué clase de clientes se supone que comprarán la PS? ¿Científicos, astronautas? En serio, me gusta vuestra revista, me gustan los juegos (cuando no son increíblemente aburridos y predecibles, por ejemplo *Perfect Dark Zero)* y estoy fascinado por las cifras y las ventas de la industria. Pero no me voy a apresurar a comprar una máquina que simplemente renderiza las imágenes unos cuantos millones de veces más rápido, porque no me gusta que me tomen por bobo.

Miradlo de este modo: la DS ha batido a la PSP a menos, por supuesto, que halla un completo y súbito vuelco en las cifras de ventas, y la PS3 es fea, superflua y demasiado cara. De modo que tiene una nueva y brillante carcasa y Bluetooth... ¿para qué exactamente? Simplemente pienso que Sony tiene una idea equivocada sobre el asunto. Ganaron con la PS2 y a continuación cambiaron su postura a la vista de que la débil competencia que afrontaban les hacía más fuertes cada día que pasaba. La PSP prácticamente recogió el guante de la DS de los 300 euros y se vendió con juegos poco atractivos. Fin.
Matthew Cassar





Julie Lloyd se pregunta por qué, ya que el *hardware* es más potente, ofrece personajes cada vez más feos. En *Oblivion* los rostros oscilan entre la simetría aburrida y 'la deformación de laboratorio'.

Sólo porque las potentes máquinas nuevas posibiliten el lanzamiento de sobadas secuelas 'más grande, más rápido, más vulgar', eso no quiere decir que sea todo lo que pueden ofrecer. Esas mismas máquinas están en manos de los equipos que han lanzado los juegos más deslumbrantes e innovadores de esta generación y las anteriores. Esos equipos ven posibilidades revolucionarias donde otros ven sólo mayores cantidades de polígonos, y eso es algo que merece la atención de todos.

¿Por qué son todos tan feos? La Xbox 360 no es la única culpable, pero ha llegado a un nivel nunca alcanzado por ninguna otra consola: la mayoría de juegos con personas 'reales' las muestran como zombies horrendos, monstruitos de ojos vidriosos o seres deformes que deben resultar cómicos a quien juegue con un videojuego por primera vez. Desde la gente generada por endogamia de *Oblivion* hasta las horribles criaturas de arcilla de *Perfect Dark Zero*, descubro que la humanidad está adquiriendo tintes cada vez más desagradables en los videojuegos actuales, pese a la creciente potencia gráfica que les acompaña. Me gustaría echarle la culpa a alguna misteriosa moda pasajera, pero es mucho más deprimente que eso: muy pocos desarrolladores parecen tener aprecio por la estética humana más allá de un pegote atiborrado de texturas más y más intensas y ojos que se mueven un poco. Todo el mundo habla de aumentar la emoción en términos de experiencias de próxima generación, cuando despliegan sus muñecotes caricaturescos. Quizá *Dead Rising* sea más satírico y dé más risa de lo que nunca pretendió...
Julie Lloyd

Dedicarle una hora a la herramienta de creación de personajes de *Top Spin 2* te da una idea sobre la escala del desafío que supone crear rostros, que pueden revolverte el estómago con la misma facilidad que el *software* alza una ceja. Seguramente falta poco para que se produzcan mejoras en este sentido.

Os escribo para preguntaros... ¿a qué viene el cambio de portada?, la portada de la revista inglesa con los nombres de los directivos y cosas de sus consolas por letras era sublime, retrataba fielmente que era lo más importante de la revista; en cambio, vosotros cambiáis la portada por una de números atrasados; casualmente, sale la PS3 en la portada. Es curioso cómo una portada más reciente que esa que ponéis es una que habla sobre el ascenso de Nintendo y lo bien que les va, pero como es Nintendo... en fin, quizás este paranoico, pero he de decir que lo que más me molesta no es que pongáis a la PS3 en la portada cuando no viene a cuento, sino que no dejéis esa maravillosa portada del número original. En fin, no espero

pasa

"Pocos desarrolladores tienen aprecio por la estética humana más allá de un pegote atiborrado de texturas y ojos que se mueven un poco"



Tema: un millón de rosas rojas...

Simplemente me pregunto si alguien ha completado esta ímproba tarea de *We Love Katamari*. Mi chica acaba de empezar y estoy muy preocupado de que le lleve algo más que unas cuantas horas. ¿Alguien sabe cuánto se tarda más o menos?
clew dup

Yo lo hice. Me costó un montón de duro trabajo pero valió la pena. Es un desafío, desde luego, pero me llevé una agradable sorpresa cuando, tras recoger el cupo que me pedían, Aeris resucita y Lara se desnuda. Si eres una chica o un chico homosexual, Barry Burton hace lo mismo. Ese Takahashi es un tipo listo.
Growl



Mark Kelly lamenta el abandono de las portadas, y dice algunos ejemplos como éste.

Fórum

respuesta, pero solo decir que como os convirtáis en la nueva *Hobby Consolas*, habréis perdido un comprador.
Ricardo Ramírez

Normalmente, incluiremos las portadas originales, puesto que generalmente son las mejores, pero nos pareció que, como número dos, la portada tan críptica de su número 162 era demasiado para el público de nuestro país. En el interior sólo se cambian aquellos textos de los que no tenemos los derechos para traducir, que son muy pocos. Por otro lado, tenemos menos publicidad que la versión inglesa, pero queremos mantener el número de páginas y, por ello, añadimos nuevos contenidos.
Por último, hay que indicar que no cambiamos nada de lo que cuenta ninguno de los principales personajes de la industria, ni lo haremos.

Tras comprarme una 360, estaba el otro día en mi tienda de juegos habitual buscando un juego nuevo para comprarme. A mi lado había un par de adolescentes mirando los juegos para 360. Uno tenía *Fifa 06* en la mano, y uno dijo, riéndose: 'Oh dios mío, hay un juego de tenis de mesa, menuda porquería'. Pasaron por caja, riéndose todavía, para comprar su mundana actualización de una franquicia repetitiva.

Estos deben ser los mismos chavales que viven a base de una dieta de 24 horas al día y siete días a la semana de hamburguesas y pizzas, chocolate y patatas fritas. A una edad en que su imaginación y deseo de explorar nuevas ideas debería, en teoría, estar en su momento máximo, no comprendían la posibilidad de algo un poco diferente. Llevo siendo jugador 25 años, tras empezar con el VIC-20. Afirmo con sinceridad que a lo largo de mi adolescencia y juventud siempre me he sentido fascinado por nuevos conceptos o ideas sobre el videojuego, y he buscado siempre algo diferente de la norma.

Así que ¿hay que culpar a los desarrolladores por lanzar mediocres actualizaciones de ciertos juegos? Por mucho que me duela decirlo, creo que no. Si tú o yo dirigiéramos una compañía de juegos también desarrollaríamos los juegos que sabemos que se van a vender bien. Esto es un negocio, como cualquier otro, y su objetivo es hacer dinero. ¿Quizá la culpa es de los colegios en cierto sentido, por no desarrollar la imaginación y la creatividad de nuestros colegiales? Sea como sea, sé que si nuestra sociedad produce estas personas casi robotizadas, contentas con una dieta de mediocridad, no pinta bien el futuro de los videojuegos, ni de ninguna otra industria creativa.
Tony Geddes

Por fin alguien enuncia el asunto dándole el enfoque correcto. No es que los videojuegos arruinen la educación de nuestros chicos, es que los colegios de nuestros chicos están arruinando su perspicacia para el juego.



Tema: Mejor botón del mundo

El mando Paddle de la Atari VCS era un botón de disparo genial, con la respuesta precisa. También el botón superior derecho de la GameCube: el primer botón analógico te hace sentir la diferencia entre un toque ligero y uno intenso, ya chasca cuando alcanzas su fondo.
cockbeard

El botón Start para hacer pausa es mi favorito. Es perfecto cuando tienes que sonarte la nariz. Genial.
Player 1

No estoy seguro de cuál es el mejor botón, pero el peor puede que haya sido el de pausa del Master System, que iba en la propia consola.
Yossarian

Cualquier botón que se salte las escenas pregrabadas.
mgdot

Soy un chico que ha seguido absolutamente todo el E3. He visto las conferencias de Sony, Microsoft y Nintendo en directo y me he informado de todos los movimientos de las tres compañías, de sus anuncios, juegos... Por eso queria escribir, porque este mes será la primera vez que compre esta revista (estoy harto del posicionamiento de Hobby Consolas de cara a Play y busco algo más imparcial), y me gustaría que la información fuera realmente imparcial.
No pretendo atacar a la redacción ni decir nada en contra de nadie. Solo que después de ver como las televisiones de España y las publicaciones (la mayoría hay excepciones) sólo hablan de Sony cuando claramente Nintendo ha "ganado" el E3, y aun encima dicen que el mando de PS3 es revolucionario, cuando es una copia "mal hecha" del de Wii, la única esperanza que nos queda a los aficionados a los videojuegos en España es vuestra revista. Me muero por una revista imparcial que informe solo de la verdad, ese es ahora mismo mi sueño (aparte de Wii). Creo que no soy el único de España que ha seguido el E3 y todos los que conozco se han enamorado de Wii (Incluso sonyers).
En fin, que estando tan lejos de Los Ángeles sois nuestra última esperanza de estar bien informados, porque con una revista como *Hobby Consolas* no se puede contar. Nunca os compré. pero os aseguro que si de verdad sois imparciales tendréis en mí un incondicional, y no sere el único. Un saludo,
Guito

Edge es imparcial, quizá la revista más objetiva del mercado de los videojuegos. Por eso Globus, que buscaba un producto líder en su sector, y los propios editores ingleses se entendieron a la perfección. Querían que traducir buena parte de los contenidos no significara modificar el espíritu de la versión original, ni tampoco que los colaboradores habituales de la versión inglesa vieran como sus opiniones y análisis se vieran "interpretados" para modificar el sentido de sus comentarios.

pasa ›

Relación de los 2 lectores premiados con los 2 teléfonos móviles de la encuesta aparecida en el nº 1 de EDGE:

Teléfono móvil Sony-Ericsson Z520i con el EA Sports 2006 FIFA World Cup, el videojuego oficial de La Copa Mundial de la FIFA 2006: **Jordi Gelonch Lara**, Juneda (Lérida)

Un teléfono móvil Sony-Ericsson K300i con Tiger Woods PGA Tour 06, el juego de golf más avanzado del momento: **Daniel Juárez Zapata**, El Raal (Murcia)

Relación de los 10 lectores premiados con las 10 Suscripciones Gratuitas a EDGE de la encuesta del nº 1: (las suscripciones serán efectivas a partir del nº 5)

Hugo Salinas Uriarte, Algorta (Vizcaya)
Oscar Pérez Iglesias, Cornellà del Llobregat (Barcelona)
Norman Ariño Vilchez, Barcelona
Francisco J. López Maragoto, Narón (La Coruña)
Félix Blocona Domínguez, Madrid
Jesús Muñoz Jiménez, Getafe (Madrid)
Breogán Sousa Rodríguez, Barco de Valedoras (Orense)
Jose Luis Uclés Aguilera, Almeria
Néstor Carrilo de Albornoz, Valencia
Juan Montero Reyes, San José de la Rinconada (Sevilla)

Edge y Virgin

SORTEAN

Dos juegos completos de Guitar Hero para Playstation 2

Guitar Hero, producido por Red Octane, desarrollado por el estudio Harmonyx y distribuido en nuestro país por Virgin Play para PlayStation 2, tiene un precio de 79,95 Euros. En el número dos de EDGE puedes leer la completa prueba que superó con la excelente nota de un 8. Incluye el juego y una guitarra para simular a tus artistas preferidos con varios tipos de música.



CÓMO PARTICIPAR:

Basta con responder a la siguiente pregunta:
¿qué juegos de Virgin hay en este número de EDGE?

Respuesta: ....

¿Qué revistas de juegos compras de forma habitual?

[] Play2manía [] Playstation 2 (Revista Oficial) [] Superjuegos
[] Nintendo acción (Revista Oficial) [] Computer Hoy Juegos
[] Micromanía [] Edge (versión inglesa) [] PC life
[] Hobby Consolas [] Otras (escribe cuál, por favor)
....
....

Nombre: .... Apellidos: ....
Tel.: .... Dirección: ....
C.P.: .... Población: ....
Provincia: .... Edad: ....
E-mail: ....

Recorta y envía este cupón a Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Si has acertado entrarás en el sorteo de los móviles más juego arriba indicados. Sólo un cupón por persona. El resultado saldrá publicado en el número 4 de EDGE

Fórum



Los que hemos crecido con Spectrums, Ataris, NES, y demás reliquias lo hemos hecho a su vez leyendo cierta revista, prácticamente referente único en el mercado español. La industria ha evolucionado mucho, y con ella los gustos, cantidad y espectro de jugadores. Pero ya no nos vale sólo el "mola" y el "no mola" y las churris de las conferencias. Ya no nos atraen los colores chillones de la vida y buscamos el rigor y la profundidad que la industria y los consumidores creo que se merecen.
Esto ya no es sólo el vicio inconfesable de adultos acomplejados y fracasos escolares. Es la mayor industria de entretenimiento del mundo, de donde surgirán las tendencias del ocio y las expresiones artísticas venideras.
Os doy la bienvenida, con agradecimiento y cariño, porque necesito una compañera con la que convivir y crear una familia, y no sólo con la que ir al cine y comer palomitas. No hay que sentirse extraño por haber tenido una afición de joven, que luego, como cualquier *hobby*, retomas cada cierto tiempo, según te lo permite el trabajo y la familia. Los videojuegos son un entretenimiento interactivo que practican millones de usuarios en todo el mundo y cada año, como es lógico, el promedio de edad aumenta. Edge es precisamente una publicación pensada para usuarios de cierta edad, que piensan en los videojuegos como los cinéfilos en el cine, buscando una revita que les muestre los entresijos de su afición favorita y no simplemente cómo acabará o cómo obtener la máxima puntuación.

David Llongueras

Querría dar a conocer la disconformidad de muchos usuarios de PlayStation al conocer la noticia de que su PS3 se comercializará en Europa a 599€. Los usuarios no nos consideramas estafados por el precio de la consola, sino por el cambio de divisas nulo que ha realizado Sony al considerar que 1€ equivale a 1$. Sony va a vender su consola por 599$ en EEUU, es decir, si consideramos que 1$ es igual a 0'78€, el precio real de la PS3 en Europa debería ser de unos 469€. Los usuarios estamos disgustados porque la compañía está maltratando al mercado europeo, un mercado cada vez más importante en cuanto a videojuegos, y nos estafará más de 100€ (una cantidad bastante elevada si tenemos en cuenta el precio de la consola). Aunque entendemos que el precio probablemente debe ser superior al estadounidense, no creemos que tenga que aumentar tanto. Sony anunció que la PS3 era barata si se tenía en cuenta lo que realmente les costaba fabricarla, y que empezarían perdiendo dinero. Está claro que Sony pretende recuperar sus "pérdidas" gracias al mercado europeo. Los usuarios estamos realmente disgustados. Creemos necesario que se divulgue nuestra opinión.

Rino

La nueva consola de Sony incluye una gran cantidad de novedades tecnológicas, muchas de las cuales se comentaron en el número 2 de Edge. Entre ellas destaca el lector Blu-ray que permite el uso de discos de hasta 50Gb, algo muy interesante si consideramos que los DVD tienen como máximo 16Gb por las dos caras y a dos capas por cara. Esto no significa que el mercado europeo tenga que tener un precio del equipo diferente al de los EE.UU. aunque en buena medida el sistema de distribución y sus márgenes son completamente diferentes a los del viejo continente. El precio "político" marcado estará vigente los primeros meses, luego seguro que se ajusta.

Este es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, Poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge. C/Covarrubias, 1, 1ª planta. 28010 Madrid









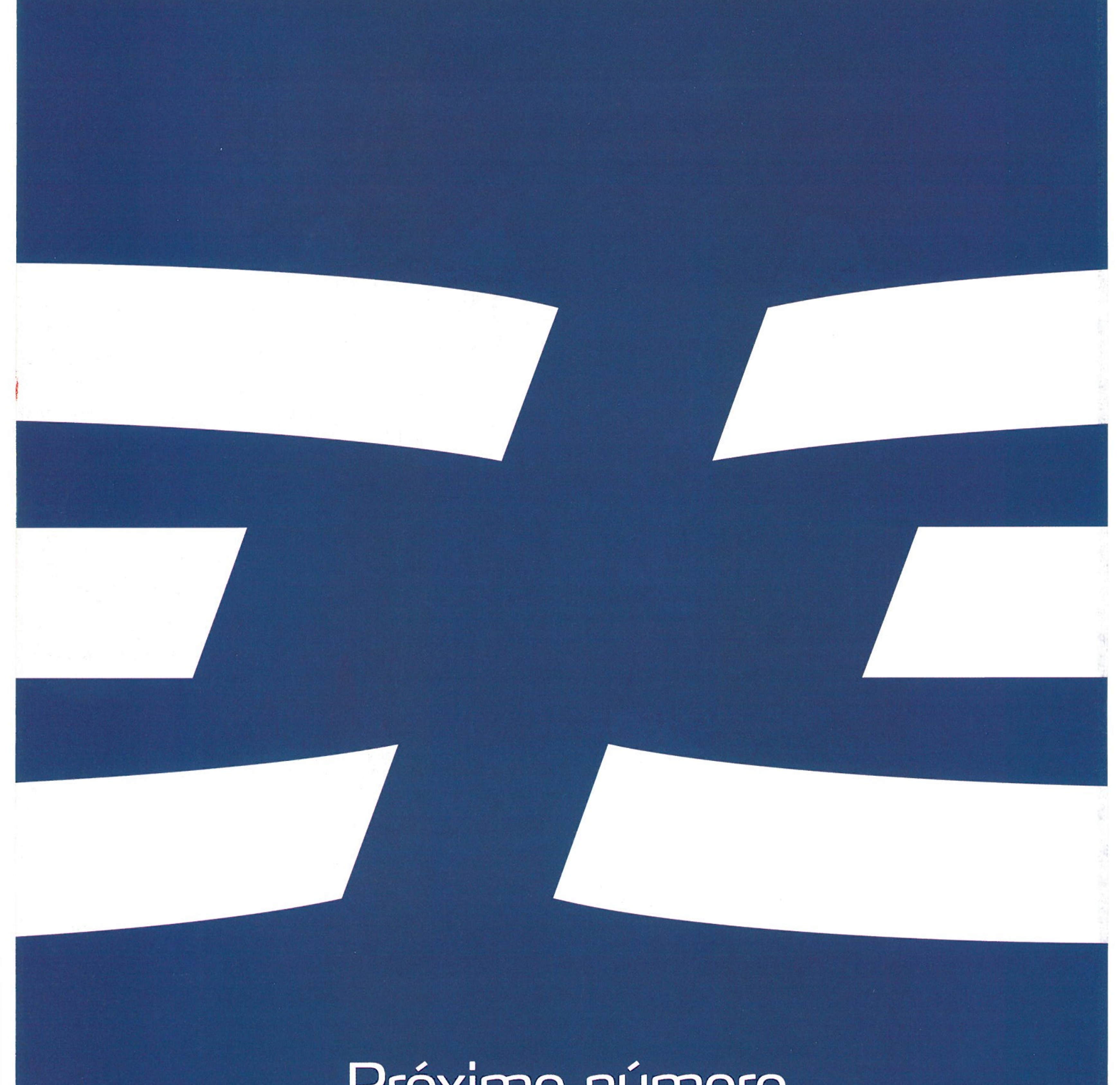








Visita el archivo Crashlander en www.crashlander.com/edge



Próximo número

Edge 4

Los juegos del E3 como nadie te los ha contado

¿Preparado para ser el campeón del mundo?

gameloft sports

2006 REAL FOOTBALL

COD: RF06

¡Descárgate los mejores juegos en tu móvil!







COD: MI3

¡Las misiones más arriesgadas en tu móvil!



LUMINES mobile



COD: LUMINES

¡El puzzle del futuro!



Mystery Mansion Pinball



COD: MMP

Midnight Hold'em Poker



COD: MIDPOKER

New York Nights



COD: NYNIGHTS

King Kong



COD: KONG

Block Breaker

COD: BBD

Asphalt: Urban GT 2

COD: GT2

Brothers in arms Earned in blood

COD: BROTHERS

Prince of Persia The two thrones



COD: CORONAS

En tu móvil Vodafone live!

Descárgatelos entrando en el Menú:

Vodafone live! > Juegos o envía JUE CÓDIGO al 521



Precio por descarga: 3€ para Vodafone live!. Precio de navegación: 50 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Imp. ind. no inc. Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live.

Más juegos en





Únete al equipo FX

Imaginar, crear y editar nuevos juegos. Éste es nuestro trabajo. Ésta es nuestra pasión. En el "Studio FX" colaboramos con equipos de todo el mundo y desarrollamos nuestros propios conceptos. Ahora **te invitamos a unirte al equipo.**

Buscamos gente creativa y responsable, que se esfuerce por conseguir un trabajo bien hecho, que cuide hasta el mínimo detalle y que **disfrute con los videojuegos.**

Ofrecemos una carrera profesional en **una industria de futuro** y una retribución acorde a la valía de los candidatos.

Estos son los **puestos disponibles**:

- *Diseñador gráfico*
- *Grafista audiovisual*
- *Ilustrador*
- *Director de arte*
- *Responsable de software*
- *Responsable de máster y QA*
- *Responsable de sistemas*
- *Jefe de ventas España*
- *Secretaria administrativa*

Si estás interesado en participar en el proceso de selección, consulta los perfiles de los puestos y los pasos a dar en:



www.fxinteractive.com